

MANIAC

PLAYSTATION NINTENDO 64

Breath of Fire 3

Rollenspiel-Nachschub für die Playstation

POCKET MONSTER, 64DD & CO.

Die Zukunft des Videospiele

PS & N64: WIR WISSEN MEHR!

Forsaken

15 SEITEN N64-SPANNUNG

YSHI'S STORY

87% Wild Choppers

67% Aerofighters Assault

87% WCW vs NWO

NEU Sim City 64



4 398044 105901 02

TREFFER: FIGHTERS DESTINY LEHRT SONY-PRÜGLERN DAS FÜRCHTEN



WÜRDEST DU DIESEN



VIC TOKAI INC.



NINTENDO®, NINTENDO 64, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



TYPEN TRAVEN...?

DARK RIFT™

Dies sind nur einige der freundlichen Typen, die beim härtesten Turnier des Universums zwischen Dir und dem Siegereck stehen!

DAS 3D-Actionspiel mit rasend schneller Grafik und faszinierender Detailvielfalt.

Ausgefeilte Kampftechniken mit unzähligen Combo-Moves und individuellen Waffensystemen.

Ab Mitte Dezember 97 für Nintendo® 64 und Windows® 95 erhältlich.



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Prosoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

©1997 FUNSOFT is a registered trademark of FUNSOFT INC., 20000 Lakeside Ave., Torrance, CA 90501. Dark Rift™, Kuros™, their logos and characters are trademarks of and © 1995 Electronic Design Entertainment, Inc. All rights reserved. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.

STREET FIGHTER PLUS 1



...kennen, k  ufen, kicken!
...ihr kennt uns, ihr habt uns... schlagt uns!
...alte freunde, neue gegner www.vlg.de

星の



CAPCOM

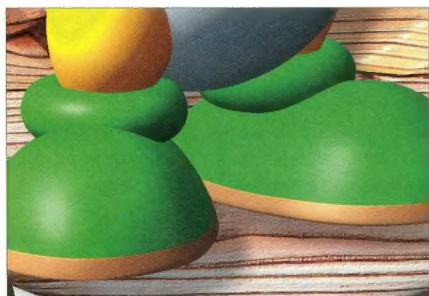


GLAUBENSKRIEG

Während wir Spieler ein vielversprechendes neues Jahr begrüßen, beginnt bei einigen Videospiel-Managern das Zittern: 1998 wird sich zeigen, ob Nintendo die Marktherrschaft im Next-Generation-Sektor zurückerobert oder sich dem Elektronik- und Medienriesen Sony geschlagen geben muß. Mit der Modul-Offensive im Vordergrund (ab Seite 8 stellen wir Euch die wichtigsten N64-Neuheiten ausführlich vor) und dem "Pocket Monster"-Boom in der Hinterhand, glaubt sich Nintendo in der stärkeren Position. Nicht ganz zu unrecht, denn daß die Playstation-Spieleflut (bislang das stärkste Sony-Argument) nicht nur positiv ist, hat Sony in Japan schmerzlich erfahren: Dort wurden vor dem Jahresende 1997 unverkaufte CDs gleich Palettenweise aus dem Handel zurückgeholt, um Platz für neue Entwicklungen zu schaffen. Der Playstation-Fan schwimmt in einem Meer der mittelmäßigen Software, aus der jedoch etliche Highlights herausleuchten.

Auch hier in der MANIAC-Redaktion ist man sich nicht einig: Während Olli und Winnie auf das N64 schwören, ist Christian wegen spärlicher N64-Auswahl genervt und von dem Bekenntnis auf ungewöhnliche Konzepte à la Videospiel-Kamera und Pocket Monster enttäuscht. Womit Nintendo in Zukunft Geld verdienen möchte, lest Ihr ab Seite 36.

Christian verweist hingegen auf die steigende



"Yoshi's Story" (Nintendo, 1997)

Qualität der 32-Bit-Spiele, die nach seiner Ansicht mittlerweile ein hohes technisches, grafisches und spielerisches Niveau erreicht haben. Um seine These vom Vorsprung der CD-ROM-Konsolen zu unterstreichen, zieht er einen Vergleich zwischen den 32-Bit-Frühwerken und den Spitzenspielen des neuen Jahres (ab Seite 76). Gerade recht kam ihm dabei "Grand Turismo": Das Sony-Rennspiel beweist, daß die Playstation mit "Rage Racer" und "Porsche" nicht ausgereizt war. Ab Seite 12 lest Ihr unseren Preview.

Multi-Format-User **Oliver Ehrle** liebt seine Playstation wie ein eigenes Kind, Nintendos Visionen sind für ihn jedoch die Zukunft: "Die Spieler schreiben nach Vernetzung, der Game Boy als transportable N64-Station schafft neue Dimensionen."

Branchen-Veteran **Martin Gaksch** schwört auf Miyamoto-Kompetenz à la "Yoshi's Story", hält jedoch Abstand von allen Taschenmonstern: "Lieber Crash 2 auf 'nem 70er-Surround-Fernseher als Game Boy mit Thermodrucker!" Arcade-Fan **Christian Blendi** spielt nur sporadisch auf dem N64 und ist u.a. von der technischen Leistung enttäuscht: "Das N64 konnte den versprochenen Grafik-Quantensprung nicht realisieren, die 32-Bit-Vielfalt macht mir mehr Spaß als je zuvor."

Auch MANIAC-Guru **Winnie Forster** schätzt Playstation-Highlights wie "Final Fantasy" und "Grand Turismo", meint aber dennoch: "Mutige Innovationen vermisste ich bei Sony schmerzlich, nur Nintendo zeigt dem Spieler neue Wege".



MAN!AC

NEWS



8 Sechsis Yoshi in 24 Levels: Nintendos neues 64-Bit-Hüpfspiel "Yoshi's Story" hinterließ einen blendenden ersten Eindruck.

16 Endlich ein N64-Prügler, der "Tekken" & Co. das Fürchten lehrt: Beat'em-Up-Profi Olli stellt sich den Kämpfern von "Fighter's Destiny" - und holt sich am grandiosen Kampfsystem prompt eine blutige Nase.

12 Auf der Überholspur: Mit Sonys "Gran Turismo" rauscht das bisher umfangreichste und grafisch schönste Rennspiel auf Eure Playstation.

36 Grinst so die Zukunft des Videospiels? In den "Pocket Monsters" sieht Nintendo mehr als nur einen kurzfristigen Hype. Laut Nintendo-Boß Yamauchi begründen die putzigen Wesen eine neue Spielergeneration.

8

Saurier im Six-Pack: Yoshi's Story

Meister Miyamoto schickt Yoshi in sein erstes 64-Bit-Jump'n'Run: Bombastische Optik in 2,5D.

12 Die große Freiheit: Gran Turismo

Wir haben Eintrittskarten für Sonys Autosalon '98

14 Der Drache ist zurück: Breath of Fire 3

MAN!AC wagt erste Schritte im neuen Capcom-Rollenspiel

16 Schicksalsschlag in 64-Bit: Fighter's Destiny

Imagineer lehrt Playstation-Prüglern das Fürchten

18 Die Rückkehr von Ganon: Zelda 64

Besuch auf Links düsterem 64 Bit-Schloß

20 Fly Hard in 1080°: N64-Snowboarding

Jagt mit MAN!AC durch den Gletscher!

21 Tempodrom 2000: F-Zero 64

Bitte einsteigen: Nintendo beschleunigt auf 950km/h.

22 Ein Sim kommt selten allein: Sim City 64 & 2000

Manager ans Pad: Der Städtebauknüller kommt gleich zweimal

24 Vergessene Welt: Forsaken

Acclaims effektvoller Schacht-Shooter explodiert in 360°

28 Nachrichten & Spiele-Schnipsel

Brandaktuelle Informationen rund um's Videospiel

FEATURES

36

Die Zukunft des Videospieles

Alles Pokemon oder was? MAN!AC berichtet über Nintendos Zukunftspläne, 64DD und andere Videospiel-Innovationen.

76 32-Bit-Evolution: Spielspaß ohne Technikgrenzen?

Vier Jahre und kein bißchen leise: MAN!AC untersucht die Entwicklung von Playstation- und Saturn-Spielen.

TIPS & TRICKS

91

Last Resort

Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

94 Player's Guide: Diddy Kong Racing

95 Codes für Action Replay/Gamebuster

95 Profi-Tip: Final Fantasy Tactics

96 Player's Guide: Final Fantasy 7, Teil 3

99 Player's Guide: Nightmare Creatures

100 Player's Guide: Grand Theft Auto

102 Player's Guide: Command & Conquer 2, Teil 2

104 Drachenstatuen-Secrets: Tomb Raider 2

105 Classic-Tips

RUBRIKEN

5 Editorial

57 So bewerten wir

81 Abo-Anzeige

82 Handheld: Game Boy

83 Impressum/Inserenten

84 Leserbrief

86 Replay: Adventures

88 Kleinanzeigen

90 Know-How

106 Vorschau

PRESENTS

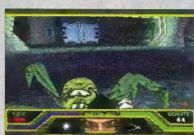
TESTS



71 Ark of Time



64 Ayrton Senna Kart Duel 2



70 Broken Helix



61 Bug Riders



72 Bushido Blade



65 CART World Series



69 Clocktower



73 Cool Boarders 2



75 Critical Depth



73 Dark Rift



65 Felony 11-79



74 Herc's Adventure



68 Masters of Teräs Käsi



66 Midways Greatest Hits 2



62 NBA Fastbreak '98



63 NHL Face-Off '98



58 One



67 Power Slide



60 Power Soccer 2



67 Steel Reign



IMPORT-TESTS



44 Aero Fighters Assault



55 All Japan Pro Wrestling



56 Bubble Symphony



52 Calcolo!



48 Einhänder



52 Namco Museum Encore



50 Jet Moto 2



50 Project Galaray



56 Sega Memorial 2



49 Side by Side



54 Side Pocket 3



47 Wayne Gretzky '98



47 WCM vs NWO



46 Wild Choppers



54 X-Men vs Streetfighter



55 Zero Divide Final Conflict





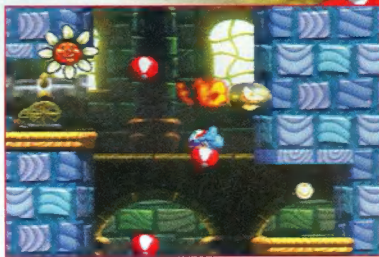
Saurier im Six-Pack

Zurück in die Zukunft: Nach der 30-Offenbarung "Super Mario 64" besinnt sich Hüpfspiel-Gott Miyamoto auf zweidimensionale Tugenden. "Yoshi's Story" führt Euch in eine traumhaft schöne 2D-Welt mit faszinierendem 3D-Twist.



Goldig: "Yoshi's Story" wird als Kinderbuch mit Papp-Aufstellern präsentiert.

Kurz vor Einbruch der Eiszeit (und wenige Stunden vor Druckbeginn) schlitterte ein MANIAC-Firmenwagen ins deutsche Nintendo-Headquarter. Objekt der Begierde: Das fertige "Yoshi's Story"-Modul, frisch aus Japan ins umgebaute RGB-N64 gestöpselt, um möglichst aussagefähige Bildschirmfotos zu präsentieren. Trotz intensiver Spiele-Session entschieden wir uns gegen einen Test, da "Yoshi's Story" zu viele Geheimnisse birgt, die erst nach tagelangem Dauer-Zocken ans Tageslicht kommen. Lest deshalb unseren "Hands on"-Preview eines der schönsten Jump'n'Runs aller Zeiten.

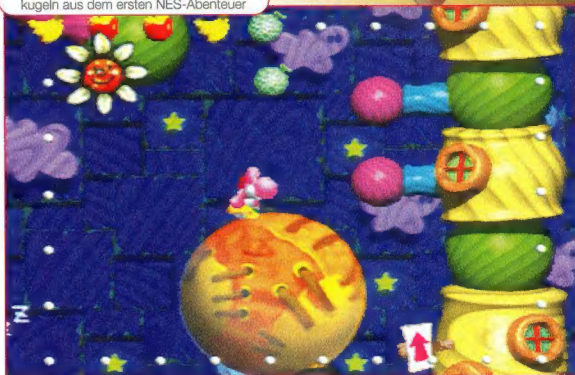


"Mario"-Veteranen kennen die Kanonenkugeln aus dem ersten NES-Abenteuer



Obst ist Trumpf

Kleine Saurier sind nicht nur possierliche Tierchen, sondern schieben insbesondere mächtigen Kohldampf. Da Ihr für die Verpflegung der Vierbeiner verantwortlich seid, steht die Nahrungssuche stets im Mittelpunkt. Die Levels in "Yoshi's Story" müssen nicht gewöhnlich durchlaufen werden, um irgendwann am Ausgang anzukommen – den gibt's nämlich gar nicht! Dafür sind in jeder



Links oben beginnend werden am Bildschirmrand die Früchte aufgelistet, die Yoshi bereits verfügt hat (in diesem Fall fünf Stück). Auf Wunsch wird die Übersicht ausgeblendet.

Spielstufe sechzig Früchte verstreut; ein halbes Dutzend Obstsorten sorgen für geschmackliche Abwechslung. Je nachdem, für welchen der sechs Yoshis Ihr Euch am Anfang entscheidet, schmeckt Euch eine bestimmte Frucht am leckersten. Je mehr Ihr davon sammelt (am besten ohne aromatische Unterbrechung), desto wohlge-

launter spaziert Euer Yoshi durch die Gegend. Nicht zuletzt hängt auch die Punktzahl entscheidend von der Fütterung ab. Doch egal, welchen Fruchtsalat Ihr Eurem Yoshi beschert – nach dreißig vermaschten Obstteilen ist der Level sofort beendet. Dabei macht es spielerisch keinen Unterschied, ob Ihr den



Übung macht den Meister: Im Bild oben tritt er zu einem Wettrennen an, unten zerbröckelt er ein paar Felsbrocken.





Bringt Yoshi den schwankenden Turm ins Ziel, gebt das seine Stimmung und Euer Punktekonto.



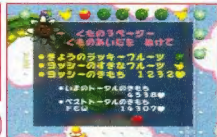
Tradition verpflichtet: Yoshi erledigt den vielgeliedrigen Wurm in gewohnter "Von oben auf den Kopf" Hüpf-Manier



Während Yoshi auf dem Drachen reitet, seht Ihr links die komplizierte Punktetabelle (oben) und ein Qualitätsobst-Menü.

Yoshi's Island Punktetabelle

Item	Punkte
Worm	412
Worm	13
Worm	30
Worm	2000
Worm	0
Worm	2457



Saurier mit Schnüffelnase

Wie bei allen anderen Miyamoto-Hüpfspielen steht das Level-Erforschen im Mittelpunkt.

Beim ersten Durchlaufen entdeckt Ihr nur einen Bruchteil der landschaftlichen Geheimnisse. Glücklicherweise haben Saurier einen ausgeprägten Geruchssinn, und so könnt Ihr Yoshi auf Knopfdruck zum Schnüffeln veranlassen. Dann zoomt die imaginäre Kamera näher heran und zeigt Yoshi in Großaufnahme. Grinst dieser spitzbübisch in die Linse, habt Ihr wieder was entdeckt – die Fundsache ist danach auch in der Standard-Perspektive sichtbar.

Dieser 3D-Zoom ist lange nicht der einzige Grafik-Gimmick in dem optisch absolut coolen Yoshi-Abenteuer.

Angefangen von der perfekten Präsentation in Form eines Kinderbuches mit aufklappbaren Papp-Figuren, über die allerliebsten



Der 16-Bit-Vorgänger "Yoshi's Island" (alias "Super Mario World 2") erfreute Hüpfspiel-Fans im Herbst '95 und kassierte hochverdiente 95% Spielpass im MANIAC-Test. Yoshis Premiere als Plattform-Papst bezeichneten wir als "riesengroßes Spielspaß-Feuerwerk mit tollen Special-FX, perfektem Level-Design und zündenden Ideen". Anlässlich des 64-Bit-Nachfolgers kramten wir das Modul aus dem Archiv und können dem 95er-Statement nur beipflichten.



Grafik-Genuß mit FX-Chip: Tolle Wachsmalkreiden-Optik auf dem Super NES.

"Yoshi's Island" ist heute genauso faszinierend wie vor zwei Jahren.



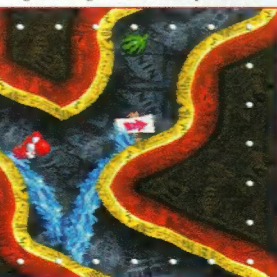
Jede Welt besteht aus vier Levels, die Ihr je nach Erfolg in der vorangegangenen Welt anwählen dürft.

gelben, grünen oder blauen Yoshi steuert – wie bei den Color-Game-Boys ist die Spiele-Performance identisch...

Der Fruchtsalat sollte Euch aber nicht davon ablenken, daß "Yoshi's Island" ein typisches Jump'n'Run ist: Es gibt Gegner, Hindernisse, Extras und viele versteckte Goodies. Wie schon im Super-Nintendo-Vorgänger "Yoshi's



In den Dungeons hat uns insbesondere die Wasser-Animation und -Physik gefallen

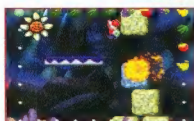


Wenn Ihr den Schauplatz wechselt, wird wie in einem Buch umgeblättert.



Das Skelett-Monster schleudert Feuerbälle auf Yoshi:
Zwei Kopftreffer schicken den Untoten aber schnell wieder unter die Erde.

Animationen der Bildschirm-Protagonisten, bis zu überraschenden Kameraschwenks mitten in einem Level: Wer



Die blauen Felsen sind instabil und werden von Yoshi zerbröckelt

meint, er hätte hier ein altbackenes 2D-Hüpfspiel vor Augen, der irrt gewaltig. Yoshi bewegt sich zwar auf mehr oder weniger festgelegten Pfaden, doch die 64-Bit-Power ist in jeder Phase des Spiels deutlich sichtbar. Allein die



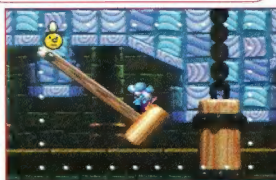
Ganz schön schnittig: Die Klagen treten blitzschnell aus dem Felsmassiv hervor und kosten Yoshi manche Energieeinheit.

plastischen Hintergrundlandschaften zählen zu den bezauberndsten Spiele-Artworks aller Zeiten. Selbst hartgesottene Punk- oder Grunge-Fans können sich dem kindlichen, aber nie kitschigen Malbuch-Look nicht entziehen.

Einige Szenarien bestehen aus zusammengefügten Stoffetzen, dann kraut Yoshi durch blubbernde Unterwasserlandschaften oder setzt sich in einem "Zeitschriften"-Level mit Leim, Schlagzeilen-Collagen und Wasserfällen auseinander. Im Urwald besucht Yoshi Baumhütten, muß sich mit drehfreudigen Zahnrädern auseinandersetzen und hoch über den Wolken auf die Flugkünste von echten und Papier-Drachen vertrauen. Die Grafik ist insgesamt bunt und wirkt dank kräftiger Farben sehr plakativ – auch wenn gelegentlich Pastell-Töne zum Vorschein kommen.

Um sich mit der Steuerung vertraut zu machen, bietet Nintendo einen Trainings-Modus an. Danach wagt Ihr Euch

Als hätte Yoshi unter Wasser nicht schon genug Probleme, wird er von einem kilometerlangen Trompetenfisch verfolgt.



Physik für Anfänger: Je heftiger Yoshi den Hammer schwingt, desto weiter öffnet sich das Holztor.

in den Story-Modus, um geschaffte Level später erneut zu besuchen (siehe Kasten „Weltordnung“). Sollte Euer Dino vor dem Level-Finish schlapp

machen, dann müßt Ihr auf einen andersfarbigen Yoshi zurückgreifen. Ihr behaltet zwar gesammeltes Obst und Extras, jedoch ändert sich automatisch die Punktzahl, da ja

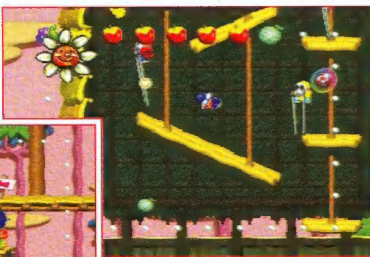
der neue Yoshi andere Frucht-Präferenzen hat. Natürlich speichert auch „Yoshi's Story“ Eure Spielstände via Modul-Batterie. Zur Zeit sitzt Nintendo an der deutschen Übersetzung, um die 96-MBit-Cartridge schon im März als PAL-Version zu veröffentlichen. mg/th



Weltordnung

So gradlinig kann eine Level-Übersicht aussehen: Jede der sechs Welten setzt sich aus vier Szenarien zusammen, die grafisch nicht zwangsläufig ähnlich gestaltet sind. In diesem Menü seht Ihr jeden Level, den Ihr im Story-Modus erreicht habt und könnt ihn jederzeit direkt anwählen und üben. Die vier Abschnitte der ersten Welt sind von Beginn an spielbar; beendet Ihr einen Level ohne besondere Vorkommnisse, erreicht Ihr Szenario 1 der nächsten Welt. Um die Level 2 bis 4 einer Welt zu betreten, müßt Ihr mehrere Riesen-Herzchen aufstöbern – und diese sind nicht einfach zu finden. Was passiert, wenn Ihr alle 24 Szenarien erforscht habt, verraten wir

Euch in der nächsten MANIAC...



Sobald Yoshi ein Haus betritt, zoomt die Kamera ein Stückchen weiter weg.



Vier auf einen Streich: Mit seiner Zunge schnappt Yoshi nach Gegnern.



Typische Plattform-Probleme: Kommt Yoshi einem Ende zu nahe, kippt der Bambus-Stamm.

DIE WAHRHEIT ÜBER AREA 51

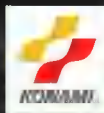
Ein 3D-Action-Adventure der Extra-Klasse.

MIT DER DEUTSCHEN SYNCHRONSTIMME VON
BRUCE WILLIS ALS "JAKE BURTON".



KOMPLETT
DEUTSCHE
VERSION

DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN 51 (PREVIEW): "KONAMI ZENTRIERT
DER DETAIL-INTERMÄRIEN-ÄSTHETIK WIRKLICH ALLE DENKBAREN REGISTRE
MANIAC 8971... SEIN PLOT IST SPANNENDER ALS DER ANDERE UND LÄSST SICH
FÜR ZUR AUFLÖSUNG KEINE RUHE."



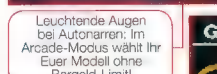
WWW.NEPIUM

Die große

Sony drückt Euch die Schlüssel in den schnellsten Coupés der Welt in die Hand. Trotz prächtiger Konkurrenz setzt das Rennspektakel "Grand Turismo" neue Maßstäbe!

Zwei Dutzend Sportwagen in überragender Grafik, keine Verzerrungen und kein Geruckel: Sonys japanisches "Team Yamauchi" schraubt gerade an den letzten Extras für eine spielerisch und technisch wegweisende Rennsimulation, die sowohl den speed-süchtigen "Rage Racer" als auch den Realismus-Freak à la "V-Rally" begeistern wird.

Bevor Ihr beim namensgebenden "Gran Turismo"-Storymodus zum



Nachtfahrt in der City: Auch mit Digitalpad steuert sich "GT" hervorragend!



Die Cockpit-Ansicht spielt sich perfekt: Hier schlit- tet Ihr allerdings nach außen.

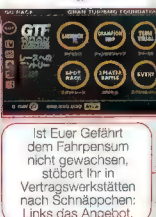
meint Ihr, auf der Frankfurter Automobilausstellung zu stehen! Nach dem Countdown brettet Ihr gegen fünf schnittige CPU-Fahrer los – entweder sitzt Ihr im Cockpit oder bleibt knapp hinter Eurem Wagen. Schon in der ersten Kurve be-



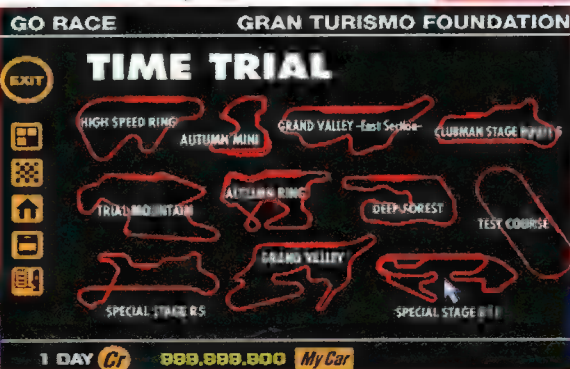
Durch nachvollziehbare Steuerung gelingt es, auch Dreher noch glimpflich abzufangen.

jeder Lenkbewegung an das Limit von Motor, Getriebe und Gummi heran. Rutscht Ihr in einer engen Tunnel- fahrt dennoch über die Streckengrenzen-

merkt Ihr, wie die Federung sanft nachgibt und die Hinterräder an der Haftungsgrenze quietschen: Unverständliche Dreher nerven Euch bei Sonys Highlight nicht, Ihr tastet Euch vielmehr mit



Ist Euer Gefährt dem Fahrpensum nicht gewachsen, stößt Ihr in Vertragswerkstätten nach Schnäppchen: Links das Angebot.



Waschen, fahren oder einkaufen: Die Karte zeigt Euch alle Autohändler.



Üben kann nicht schaden: Einige der elf Strecken werden im Spielverlauf durch variable Absperrungen nach dem "Ridge Racer"-Prinzip umgelleitet.

Freiheit



Blech an Blech, spürst Du mich?
Drängel-Manöver sorgen für Adrenalin-Schub.



Jedes "GT"-Fahrzeug wird in Echtzeit beleuchtet und schießt damit selbst die famosen "Porsche"-Flitzer aus.

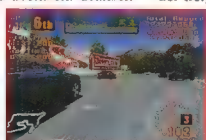


Dem Fortschritt sei Dank: Üble Texturfehler bemerkt Ihr auch bei Bandenkrachern nicht!

zung oder knallt gegen die Mauer, müßt Ihr Euch nicht über zu drastische Luftsprünge ärgern: Spektakuläre Unfälle

sind in diesem Polygon-Rennen die Ausnahme, die Positionsgefechte gewinnt Ihr durch gewagte, aber konzentriertes Gasgeben und Bremsen. Grafisch lassen die per FMV-Schnipsel vorgestellten Kurse keine Wünsche offen:

Nicht nur, daß Ihr bei der schnellen Jagd durch die mit Werbetransparenzen ge-

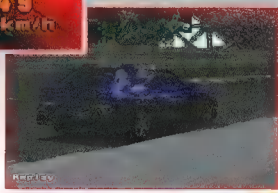


Technik-Schmankerl: Rückspiegel seriennäßig, keine Pop-Ups erkennbar!

schmückte Zielgerade von den jubelnden Massen mitgerissen werdet, auch bei der Berg- und Talfahrt durch bewaldete Serpentin, vorbei an Bergmassiven und durch Tunnels, erlebt Ihr begeisternde 32-Bit-Optiken. Stellt Euch die "Porsche"-Drifts mit

den Kurs-Details von "V-Rally" vor, und Ihr ahnt, was Sony aus der Hardware kitzelt.

Besonders die spektakulären Wiederholungen strözen vor Lichtreflexionen der beteiligten Karossen, stationäre Kameras schwenken mit dem Feld und erinnern damit frappierend an Tourenwagen-Übertragungen im Fernsehen. Dank der über zwei Dutzend Serienmodelle läßt sich die Langzeitmotivation von "Gran Turismo" schon im Arcade-Modus kaum mit der Konkurrenz vergleichen. Richtig los geht's erst im innovativen Story-Modus. "Gran Turismo" werden wir im nächsten Heft ausführlich zerlegen – stellt sicher, daß Ihr den Test nicht verpaßt! *eb*



Fast wie eine TV-Übertragung: Bei der Rennwiederholung beeindrucken besonders die Lichtreflexionen.

VIRTUELLE WELT DES MOTORSPORTS

Fahrzeug-Kauf und Autowäsche

Auf dem Weg zum Meister aller Klassen läßt Euch "Gran Turismo" nicht nur die Wahl des Fahrzeugherstellers und -modells, sondern auch der verlockenden Wettbewerbe. Habt Ihr Kohle für ein neues Standard-Chassis lockergemacht, stehen weitere High-Performance-Teile vom letzten Genfer Automobilsalon zur Verfügung: Auspuff, Federung und Reifen werden der kommenden PS-Schlacht angepaßt, und schon geht's los! Doch halt: Hier darf nicht jeder Grünshnabel sofort in der ersten Klasse um Punkte fahren! Erstmal absolviert Ihr in der Fahrschule eine Serie von praktischen Tests. Mit konstanter Drehzahl fahren, gefühlvolles Beschleunigen und benotete Kurvenschlenker bilden das fahrerische Grundgerüst, auf dem die schwierigen Aufgaben der zweiten Stufe gründen. Habt Ihr die drei "GT"-Lizenz-Lappen in der Brieftasche, steht Euch, die weite Welt der Beschleunigungs-, Highspeed- und Duellrennen genauso offen wie Zeitrennen und die "Grand Prix"-Serien in drei Klassen. Hoffentlich habt Ihr als kommender Champion vor dem finalen Chapagner-Bad Euren Wagen gewaschen – sogar diese Option steht Euch in Sonys schöner neuer Autowelt offen!



Nach dem Füherschein drückt Ihr in den "Events" (links oben) auf die Tube!



Gefroren im Eis: Nachdem Euch die Bergarbeiter freigesprängt und eingekerkert haben, fällt Euer Käfig beim Transport vom Güterzug und landet direkt vor den Füßen von Wegelagerer Rei. Dieser nimmt Euch mit in seine Räuberhöhle.

Die Legende der Drachen lebt

WORK in PROGRESS

Die Dungeons von "Final Fantasy 7" sind leergeräumt? Zeit für ein neues Abenteuer: MAN!AC fühlt dem dritten Teil von Capcoms Fabel-Saga auf den Zahn.

Die Drachen mit dem feurigen Atem sind zurück: Capcoms Rollenspielttrilogie (die ersten beiden Teile erschienen nur für das Super Nintendo) erzählt die Geschichte der "Drachennmenschen", einer Mischlingsrasse, die sich je nach Bedarf vom Menschen zum Untier verwandeln kann. Wegen ihrer übermenschlichen Kräfte werden sie von jeher gefürchtet und gejagt. Schließlich hat man die eigentlich

friedlichen Drachennmenschen in einer Inquisitions-ähnlichen Verfolgung fast völlig ausgerottet.

In den beiden Vorgängerspielen widmeten die Drachennmenschen ihr Leben dem Kampf gegen den Gott des Bösen. Der Playstation-exklusive dritte Teil spielt in einer Zeit, in der die Drachennmenschen längst zur Legende gekommen sind. Doch die Geschichte holt die Menschheit ein: Im Gaune-Bergwerk entdecken Bergarbeiter ein tiefgefrorenes Drachenbaby, das sie mit einer Ladung Dynamit freisprengen und anschließend in einen Käfig sperren. Auf dem Zugtransport poltert der Käfig jedoch in den Cedar-Wald, dem Unterschlupf der gefürchteten Wegelagerer Rei und Teepo. Rei entdeckt das

Baby, das er zunächst nicht von einem normalen Kind unterscheiden kann. Nun kommt ihr ins Spiel und steuert den Hosenmatz – unwissend, welche Kräfte in Euch schlummern. Zusammen mit Euren neugewonnenen Freunden beschafft Ihr Essen und Kleidung; Das sympathische Diebesgesindel weicht Euch in die Kunst des Stehlens ein. Unterwegs erfahrt Ihr von einem schrecklichen Bergmonster und dem tyrannischen Großgrundbesitzer McNeil, der seine Untertanen bis auf den letzten Groschen ausbeutet. Die unheilvollen Indizien verdichten sich zur Gewissheit: Der Gott des Bösen ist zurückgekehrt, und Ihr seid der Einzige, der ihm Paroli bieten kann. Während sich Eure Freunde lediglich für die Juwelen in McNeils Schatzkammern interessieren, liegt Euch an dem Glück des Bauernvolks. Statt das Konzept der Vorgänger nur mit Polygongrafik und Special-FX aufzumotzen, hat Capcom eine neue Rollenspiel-



Angst vor Bestrafung: Nur verummint lassen Dorfbewohner Kritik an Tyrann Mc Neil verlauten.



Selbst im Gespräch unterbrechen die Neil-Untertanen nicht die Arbeit und wischen sich erschöpft den Schweiß von der Stirn



Rüstung statt Schlafanzug: Im nahegelegenen Dorf klauen Euch Rei und Teepo fische Klamotten.



Neuling im Rollenspielgewerbe: Zu Beginn fuchtel Euer Held noch ängstlich mit seinem Schwert.

TITEL
FINAL FANTASY 7
HERSTELLER
Capcom
SYSTEM
SFC
PRÜF-RELEASE
11.11.97
Isometrisches Fabel-Rollenspiel mit ungewöhnlicher Level-Architektur, witziger Story und putziger Bitmapoptik.



Ungewöhnliches Level-Design: Um das Dorf auf der Oberwelt zu durchqueren, müßt ihr erst die Dorf-Welt durchspielen.



Bitte umziehen: Im übersichtlichen Ausrüstungsmenü verpaßt ihr Euren Schützlingen Waffen und Klamotten.



Jeder Eurer Helden besitzt eigene Zauberkünste, die sich mit seinem Erfahrungslevel erweitern.



Keiner daheim? Gewöhnliche Haustürschlösser hat Profidieb Rei in wenigen Sekunden geknackt.



Auch unter den Monstern herrscht eine strenge Hierarchie: Im Kampf schickt der Krötenoo3 seine Untertanen vor.

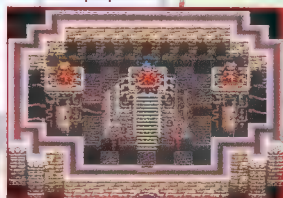
WAS BISHER GESCHAH

Die "Breath of Fire"-Trilogie



Grafisch spektakulär, spielerisch brillant: "Breath of Fire" (SNES).

1993 veröffentlichte Capcom das erste "Breath of Fire"-Abenteuer für das Super NES: Die Rollenspielperle war lange Zeit auch für Deutschland geplant, erschien jedoch letztendlich nur in Japan und den USA. PAL-Spieler mußten sich mit einem Importmodul zufriedengeben. An Eurer Seite kämpften mehrere Fabelwesen wie Frösche, Fische und Löwen. Auch der zweite Teil (SN, 1995) blieb Importspielern vorbehalten: Die Übersetzungskosten für das 24 MBit starke Abenteuer waren den deutschen Capcom-Partnern Virgin und Laguna offenbar zu hoch.

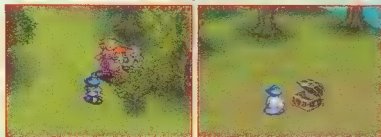


Mit 24 MBit ist "Breath of Fire 2" eines der umfangreichsten SNES-Rollenspiele

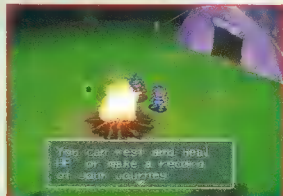
welt erschaffen: Ihr steuert eure Sprite-Helden aus der Iso-Perspektive durch eine prunkvolle Polygonlandschaft, die ihr in alle Richtungen drehen könnt. Auf weite Reisen begibt ihr euch in der Oberwelt, in der ihr wie ein Riese an Dörfern und Bergen vorbeistampft. Hier könnt ihr jederzeit Euer Lager aufschlagen, per Memory Card speichern und euch für ein paar Stunden auf's Ohr legen. Wie in einer Jump'n'Run-Levelkarte müßt ihr unbekanntes Terrain erst freispielen, bevor ihr weiterziehen dürft. Hierfür wird in 3D-Levels umgelenkt, in denen ihr hinter Büschen und Sträuchern Schatzkisten entdeckt, euch gefährlichen Monstern stellt und mit Passanten plaudert. Habt ihr einen "Ausgang" gefunden, ist der Weg in eine Richtung frei. Dieses Konzept hat den Vorteil, daß ihr weite Strecken in sekundenschnelle zurücklegt, andere Rollenspiele nutzen dafür Teleporterzauber oder stellen Fahrzeuge bereit. Trotz der Levelkarten-Struktur findet ihr in der Oberwelt Schätze und Zauberkünste: Entdeckt Euer Held etwas ungewöhnliches, erscheint ein kleines Ausrufezeichen über seinem Kopf. Habt ihr gerade nichts Besseres zu tun, klickt ihr euch per Tastendruck in einen standardmäßigen Wald-, Wüsten- oder Feldelevel, in dem ihr anschließend eine Schatzkiste entdeckt und meist von ein paar Un-

holden überrascht werdet. Monster fallen euch ausschließlich per Zufall an, gekämpft wird ohne lästiges Umblenden nach bewährtem Rundenprinzip. Neben den gewöhnlichen Angriffs- und Verteidigungskommandos beherrschen eure Helden persönliche Fähigkeiten, die sich mit eurer Kampferfahrung erweitern. Als Drachenheld seid ihr bestens mit Heilmagie, später mit mächtigem Drachenzauber vertraut. Profidieb Rei klaut seinen Gegnern Früchte und Waffen. Spitzbube Teepo überrascht mit Feuer- und Eiszauber. Die putzigen Bitmap-Animationen sind deutlich von japanischen Animes inspiriert: Eure Helden schämen sich mit riesigen Schweißperlen auf der Stirn, blinkende Ausrufezeichen signalisieren Erstaunen. Als Hosenmatz fuchelt Euer Drachenstreiter im Kampf

ängstlich mit einem Schwert, später beeindruckt er seine Gegenüber mit mächtigen Hieben und überlegenen Posen. Fürchten eure Helden den Tod, schlöttern sie nicht nur am ganzen Leib, auch ihre Worte in den Textfenstern beginnen unruhig zu zittern. Die liebevollen Animationen verleihen dem Abenteuer eine durchgehend witzige Atmosphäre, fast wie in einem Mel-Brooks-Film. Derzeit arbeitet Capcom an der deutschen Übersetzung für "Breath of Fire 3": Der genaue Erscheinungstermin der PAL-Version steht noch nicht fest, oe



Hinter Büschen lauert ihr Wanderramm auf und entdeckt versteckte Schatzkisten



Auf offener Flur schlägt ihr Euer Lager auf: Hier sammelt ihr neue Kräfte und speichert den Spielstand.

Schicksals 64 Bit-Kä

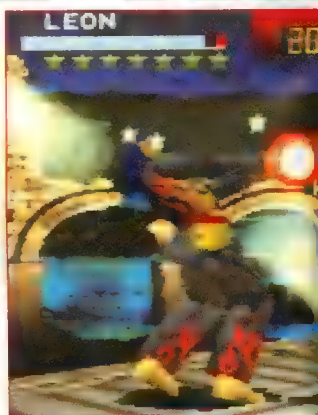
Während Nintendo-64-Schläger neidisch in Playstation- und Saturn-Ringe schielen, beendet das japanische Entwicklerhaus Genki klammheimlich die Arbeiten an "Fighters Destiny": MANIAC stellt die Kampfkünstler auf die Probe.

Obwohl für das Nintendo 64 bereits mehrere Prügelspiele erschienen sind, warten Kampferexperten immer noch auf ein Turnier, mit dem sie sich an düsteren Regentagen im Spielzimmer verkriechen können. Unter den mittelmäßigen Prüglern, von "Dark Rift" bis "Mace", ist "Fighters Destiny" vom "Multi Racing Championship"-Entwickler Genki einer der wenigen Lichtblicke:

Zehn furchteinflößende Prügelknaben aus aller Welt treffen sich zum Kampf um den Meistertitel, daneben sollen sich noch acht geheime Krieger im 128 MBit-Modul versteckt halten. Mit von der Partie sind der stämmige

Indianer-Wrestler Thomahawk, der flinke Kick-Experte Ryuji, der wendige Straßenkämpfer Leon, der spaßige Pausenc clown Pierre und Altmeister Bob.

"Fighters Destiny" unterscheidet sich von der Konkurrenz schon im Ansatz: Während sich die Action-orientierte Prügelkonkurrenz mit Ultra-Combos, Metzel-Specials und Fatalities gegenseitig an Blutrunst überbietet, besinnt sich "Fighters Destiny" auf sportliche Fairness: Statt das Match nach verl orener Energieleiste zu beenden, wird der Sieger nach einem Taekwondo-inspirierten Punktesystem errechnet. Sieben Sterne benötigt Ihr für den Sieg, die Ihr für Knockouts, Würfe, Finishingmoves und Schubser über den Arenarand einheimst. Euer Schützling besitzt auch eine Konditionsleiste: Seid Ihr außer Puste, torkelt Euer Kämpfer durch die Arena und Euer Gegenüber hat die Gelegenheit zu einem Finishingmove oder KO-Schlag. Jeder erkämpfte Punkt wird mit einem Replay aus variabler Perspektive gefeiert, anschließend beginnt eine neue Runde und beide Kontrahenten starten wieder mit voller Konditionsleiste. Da-



Bei diesem Schlaghagel wird Euch schwindelig: Schlagenkämpfer Abdul verbindet Wundigkeit mit Kraft.



durch gestaltet sich das Duell taktischer als bei den meisten anderen Kampfspielen: Ihr prügelt wahlweise offensiv und deckt den Feind mit Hieben ein oder defensiv und wartet besonnen auf die Gelegenheit, einen mächtigen Wurf oder Abwehrgriff anzusetzen oder den Gegenüber ins Ahseits zu schubsen.

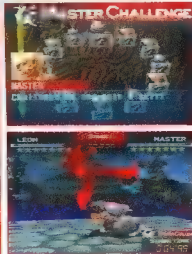
Das Kampfsystem setzt auf simple Struktur und komplexe Anwendungsmöglichkeiten: Nur vier Feuerknöpfe sind belegt, dabei ist für Block und Ausfallschritt je ein Button reserviert. Mit A und B führt Ihr Attacken zur Brust und zum Knie aus, die Ihr durch Richtungs-kommandos und einfache 90°-Drehungen variiert und zu komplexen Combos zusammensetzt. Für eine häm-



Qual der Wahl: Kämpfer mit erspielten Geheim-Moves sind im Auswahlbildschirm mit einem Stern gekennzeichnet.



Bitte kämpft fair. Vor jedem Duell erinnert Euch eine Statistik an die Punkteverteilung für Würfe, KOs und Konterattacken.



Duell mit dem Meister: Im Master-Challenge-Modus kämpft Ihr mit Altmeister Bob um die geheimen Specialmoves.

TITEL
Fighters Destiny

ENTWICKLER
Imaginier

SYSTEM
Nintendo 64

MAZ
Taktische Polygonprügelei mit ausgefallenen Spielmodi: Statt den Gegner zu plätten, spielt Ihr auf Punkte.

Schlag für Kämpfer



Taumelt Euer Gegenüber benommen, habt Ihr die Gelegenheit zum Knockout.



Ohne Block tödlich: Rauchende Supermoves befördern Euch auf einen Schlag ins Reich der Träume.

mernde Schlagsalve aus dem Stand nützt Ihr das "Charging": Per Specialmove bereitet sich Euer Held zitternd vor Kraft auf einen prasselnden Schlagregen vor, dessen Länge Ihr durch anschließendes Dauerfeuer bestimmt. Für einen hämmernen Wurf oder Aikido-Griff drückt Ihr beide Angriffstasten gleichzeitig, wahlweise dürft Ihr auch einen C-Button mit der Kombination belegen. Geht Ihr gleichzeitig rückwärts, katapultiert Ihr Euren Feind mit einem Judogriff über Euch nach hinten, bei schrägen Richtungskommandos kombiniert Euer Schützling Ausfallschritt und Schleudermanöver. Natürlich könnt Ihr Griffe auch kontern: Je nach Wurf erscheint ein variabel langer Konterbalken, der sich in Windeseile wieder abbaut.

Während dieser Zeit wendet Ihr das drohende Unheil durch einen simplen Druck auf A und B ab, Euer Schützling landet sicher auf seinen Füßen. Betätigt Ihr die Tasten ein zweites Mal, setzt Ihr zu einem Gegengriff an: So entstehen Wrestling-typische Reversal-Serien, wie sie bisher nur in "Toukon Retsuden 2" (Playstation) zu sehen waren. Darüber hinaus beherrschen die "Fighters Destiny"-Recken auch schmerzhaft Würgegriffe und Armdreher, die Ihr durch wildes Button-Gehämmere als Angreifer hinauszögert oder als Verteidiger brecht. Hinzu kommt der Kampf am Arenarand: Stolpert Euer Held ins Abseits, hält er sich mit beiden Händen an der Mattenkante fest. Mit einem herzhaften Tritt



Da fliegen die Fetzen: Bei harten Treffern sprühen Funken um den Bluterguß.

macht der Feind Eurem Leiden ein Ende, wagt er sich jedoch zu nahe an Euch heran, packt Ihr ihn am Bein und zieht ihn in den Abgrund. Bleibt er jedoch fair auf Abstand, klettert Ihr wieder in den Ring.

Neben dem Versus-Modus und dem Einzelspielerturnier haben sich die Entwickler interessante Neuerungen einfallen lassen. Im Master-Modus tretet Ihr per Zufall gegen Bob und den fiesen Joker an: Besiegt Ihr Bob, schenkt er Eurem Helden eines von acht geheimen Specials, die Ihr per Memory Card speichert und so in die anderen Modi übernimmt. Steht Ihr jedoch dem Joker gegenüber, klagt dieser Euch für eine Niederlage alle erspielten Specials! Natürlich dürft Ihr Euren Kämpfer auch zu einem Freund mitnehmen und gegen seine unerfahrenen Krieger antreten. Wer etwas mehr riskiert, kämpft mit seinen Freunden um die Specials! Außerdem beweist Ihr Euch im Survival-Modus gegen bis zu 100 Kämpfer, das "Rodeo" schließlich gibt Euren Lachmuskeln den Rest. In ländlicher Atmosphäre steht Ihr einer unbesiegbaren Kampfsportkuh gegenüber, die Euch mit höllisch schnellen Schlagkombinationen vernobelt. Ihr müßt versuchen, möglichst lange auf den Beinen zu stehen. Jeder Modus ist mit einer eigenen Highscore-Liste ausgestattet. oe



Am Arenarand hängend zieht Ihr Euren Gegenüber am Fuß nach Draußen.



Schleudert Euch der Gegner durch die Luft, habt Ihr für wenige Augenblicke die Möglichkeit, auf den Füßen zu landen: Während sich der Energiebalken unter den Schlägen blitzschnell abbaut, drückt Ihr A und B. Mit erneutem Druck auf beide Tasten setzt Ihr zum Kontergriff an.

A photograph of a small, single-story building with a red roof and blue doors, surrounded by trees and a fence. The building appears to be a small shop or a house. The roof is a bright red color, and the walls are a light brown or tan. There are several windows with dark frames. The doors are blue. The building is surrounded by trees and a fence. The overall scene is somewhat blurry and has a vintage feel.

A screenshot from the video game The Legend of Zelda: The Wind Waker. Link, with his characteristic yellow hair and green tunic, is shown from the chest up, sitting in a small wooden boat. He is holding a red oar. The background is dark, suggesting a night scene on the water. In the top right corner, there are three orange circular icons and a blue icon with the Japanese text 'ジャンプ' (Jump). In the bottom left corner, there is a green leaf icon and the number '00'. In the bottom right corner, there is a small rectangular icon showing a character's head and a red heart icon.

Aufwendiges Action-Adventure in interaktiver 3D-Landschaft: Link befreit Prinzessin Zelda aus den Fängen Ganons.

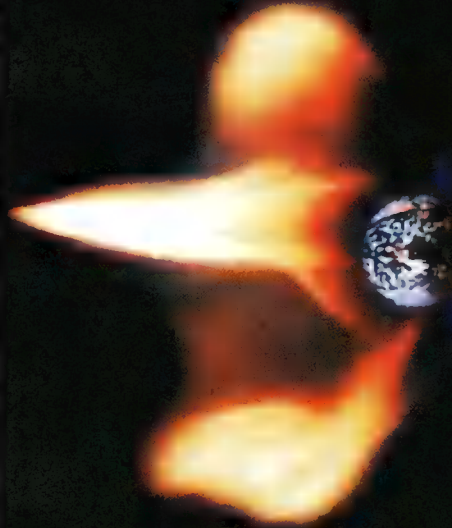
Deinen ersten Job hast Du vermassetl.

Jetzt kriegst Du Deine letzte Chance.

Hoffentlich kennst Du Dich mit Dynamit aus!

mit einem alt-irrischen Namen, und
und Joe ist ja ebenfalls
denn bekannt, auch die von
von Angehörigen waren
stärker aber die haben die
nicht eine Chance, wenn die
die nicht nutzt, aber die
aus vom Fenster, verdammt
also, ist gut aus:
das Polizeirascheln kommt
und versucht im Zug
Du kauft einen selbst von
Gerecht und gerecht ist
von der Polizeibehörde,
und es den Jung die
bleiben sehr viele, und was
ist in die Quere steht,
sahst du nieder! aber jetzt
kannst du den kleinen Linsen-
geschick und versucht die
"Grand Theft auto."
dann immer so, auf deinem
Computer und internet es,
dann bekommt du alle Daten
aus gespeichert.
und jetzt viel Glück!

MÖRDERISCH GUTES SPIEL.



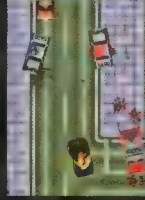
GRAND THEFT AUTO



für Playstation und PC



1. Die ...
 2. Die ...
 3. Die ...
 4. Die ...
 5. Die ...
 6. Die ...
 7. Die ...
 8. Die ...
 9. Die ...
 10. Die ...



2002

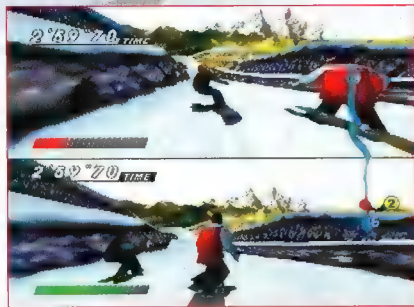


Tabex - der zur

das soll er kann
sachlich und sachlich
für die Sache
Mittel und Substanz
nicht aufgeben
In der Tat aber



001-23-1094-5417gnd



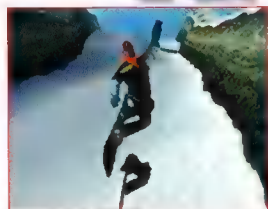
Die Entwickler tüfteln momentan am Zweispieler-Modus – Spielbar ist der Split-Screen bislang noch nicht.



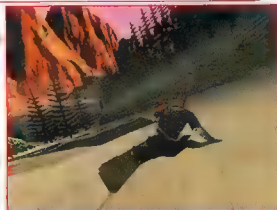
Mehr als nur ein grafischer Effekt: Die "Lens Flare"-Reflexionen passen zum Skibrillen-Ambiente, sind flexibler und vielfältiger als in anderen Nintendo-64-Spielen.

FLY HARD IN 1080°!

Nach "Wave Race" wagt sich Nintendos Abteilung für Realismus, Geschwindigkeit und angewandte Physik nun auf den Gletscher: Bahn frei für das beste Snowboard-Rennen der Saison.



Griff an die Kante: Anfänger gewöhnen sich vorsichtig an Balance und Steuerung, Profis drehen sich bis zu dreimal um die eigene Achse!



Wie "Wave Race" entführt Euch auch "Snowboarding" in paradiesische Landschaften: Abfahrt durch den "Golden Forest".

Sekunden stibitzt. Doch für seine übermütigen Stunts hat er Geschwindigkeit geopfert, mit jeder Sekunde kommt Ihr ihm näher. Wer die Schanzen und Schikanen der Zieleinfahrt besser nutzt, wird das Rennen für sich entscheiden... Zwei Strecken um den malerischen "Crystal Lake" waren in die Vorabversion eingebaut, außerdem der "Golden Forest", eine Walsabfahrt vor blutroten Felsmonumenten. Allein grafisch ist das Nintendo-Boarding den drei Konkurrenzspielen überlegen, doch wie in "Wave Race" ist die Luxus-Optik nur eine Beigabe zur tadellosen Fahrphysik: Die Programmierer simulieren haarsträubendes Geschwindigkeitsgefühl, aber auch sanfte Schwünge und gewagte Sprünge. Eure Stellung auf dem Board spielt dabei eine entscheidende Rolle. Beherrscht Ihr die Grundstellung, versucht Ihr auch Freestyle-Stunts à la "Wave Race". Je nach Strecke wechselt der Untergrund, auch darauf müßt Ihr Eure Haltung einstellen: Dank dynamischer Animation des Sportlers spürt Ihr dicken Tiefschnee, ebenso eine plötzlich auftauchende Eisplatte, die Euch das Brett seitlich wegrißt. Mit gewagten Saltos und Pirouetten wirbeln Draufgänger durch die Landschaft, während besonnene Sportler in geduckter Haltung nach der optimalen Schneise schießen. Wie "Wave Race" enthält auch "1080° Snowboarding" (der Arbeitstitel verweist auf den gefährlichsten Stunt des Spiels) verschiedene Fahrer und Modi: Neben Meisterschaft, Zeitrennen und Stunt-Kür ist ein Zweispieler-Modus mit flackerfreiem Split-Screen geplant. *ui*

Das N64-Skigebiet ist ausgebuht, vier Snowboard-Simulationen gehen auf die Piste. Doch Nintendo scheint weder das amerikanische "Vertical Edge" der "Top Gear"-Macher Boss zu fürchten, noch Ingenieure "Snowspeeder" oder das putzige "Snowbo Kids" von Atlas, das demnächst auch in Deutschland erscheint. Der geballten 3rd-Party-Konkurrenz stellt der Marktführer ein eigenes "Snowboard"-Rennen gegenüber – damit nichts schief geht, wurde das erfahrene "Wave Race"-Team für's Winter-sport-Debüt verpflichtet. Zur Entwicklung von "1080° Snowboarding" mußten sich die Spe-

zialisten für optischen Realismus, Geschwindigkeit und Physik umstellen: Gletscher statt Wellen, glitzernder Schneekristall statt schimmernder Wasseroberfläche. Wir spielten eine 3-Level-Demo des neuen Nintendo-Rennspiels und waren von Optik und Fahrphysik begeistert: Geduckt breitet Euer Sportler durch eine schattige Schneise, reißt das Board schneestaubend herum und segelt vom Unterholz auf die sonnenüberluthete Piste. Die plötzlichen Lens Flares blenden Euch kurz, dann habt Ihr die Abfahrt wieder fest im Blick: 100 Meter vor Euch erkennt Ihr Euren Konkurrenten, der eine andere Route eingeschlagen hat und Euch damit wichtige

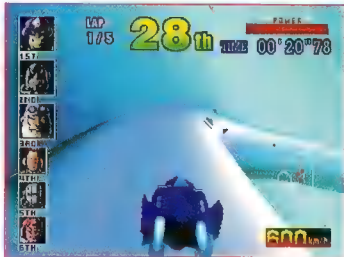


Mit dem Analog-Stick bestimmt Ihr Eure Haltung auf dem Snowboard: Ihr balanciert das Brett unter Euren Füßen optimal aus und duckt Euch, um zu beschleunigen.

1080° Snowboarding
NINTENDO
SYSTEM
HARD-RELEASE
nicht
Alpine Sensation der
"Wave Race"-Macher
– sieht schon jetzt besser
aus als "Cool Boarders",
"Steep Slope Sliders" & Co.

TEMPODROM 2000

„F-Zero X“ wird das beste und schnellste Rennspiel aller Zeiten! Das behaupten zumindest die Besucher der Space World 97...



Jetzt aber ran: Oben prangt der enttäuschende Platz 28 – noch 27 Überholvorgänge stehen aus.

Zum Start des Super NES 1990 überraschte Nintendo mit einem grafisch furiosen Science-fiction-Rennen: „F-Zero“ zeigte in atemberaubender Weise die 3D-Fähigkeiten der 16-Konsole und etablierte den Fachbegriff „Mode 7“-Grafik. Mit dem Nachfolger lässt sich Spiel designer Shigeru Miyamoto bis zum Juni Zeit – den noch lief auf der Space World eine fortgeschrittene Version mit etlichen Strecken und Vierspieler-Modus. Eines gleich vorneweg: „F-Zero X“ punktet in allen Disziplinen, fasziniert aber insbesondere durch absolut ruckfreie Grafik, die sich 60 Mal in der Sekunde neu aufbaut. Das ändert sich selbst dann nicht, wenn ein Dutzend der 30 Konkurrenten auf dem Bildschirm zu sehen sind.



Dazu flitzen die futuristischen Gleiter in perversem Tempo über den Kurs – kein anderes Rennspiel vermittelte bislang das



Um das Feindbild zu pflegen, werden die Charakterköpfe...

Geschwindigkeitsgefühl von „F-Zero“. Wenn der Tacho 500 km/h anzeigt, dann weht Euch buchstäblich der Fahrtwind um die Ohren. Ihr solltet allerdings nicht nur darauf achten, Beschleunigungsfelder zu überfahren, sondern Euch vor Bandenberührungen und anderen Karambolagen in Acht nehmen. Ansonsten schwindet Euer Energie-Balken allzu heftig, und Ihr müsst mit einer vernichtenden Explosion rechnen. Die Strecken sind deutlich abwechslungsreicher als beim Vorgänger: Ihr fahrt Dreifach-Loopings und Korkenzieher-Spiralen, springt über kilometerbreite Abgründe und grübelt vor Weggabelungen. Die Kurse sind in vier Bereiche eingeteilt, repräsentiert durch Spielkartensymbole wie Joker und König. Darüberhinaus dürfen sich (zumindest die Japaner) auf Zusatzstrecken in Form einer 64DD-Ergänzung freuen. Keine Panik, „F-Zero X“ erscheint auf Modul, nutzt jedoch die Disketten-Erweiterung, die in Japan parallel im Juni auf den Markt kommt. Um die Geschwindigkeit und die super-flüssige Optik zu



Die Fahrbahnen haben nicht immer Seitenbegrenzungen – dies läßt Euch bei der Wahl der Idealnie eine große Entscheidungsfreiheit.

realisieren, mußte Nintendo beim Design der Gleiter Kompromisse machen. Die 30 verschiedenen Fahrzeuge sind relativ klein, simpel gebaut und strotzen nicht gerade vor Polygonen. Auch die Hintergrundgrafiken waren in der Messe-Version unspektakulär – was sich jedoch in keiner Form auf den Spielspaß auswirkte. Wer „F-Zero“ mochte, wird den Nachfolger schon nach kurzer Testphase in sein Herz schließen. Bedenkt man, daß die Programmierer noch sechs Monate Zeit haben, die letzten Feinheiten zu justieren und neben dem Grandprix- und Time-Attack-Modus weitere Features einzubauen, dann wird der nächste Sommer ein Tempo- und Spielspaß-Rausch ohne Gleichen. mg

TITEL
F-Zero X
HERSTELLER
Nintendo
SYSTEM
SNES, 64
HERAUSGABE
3. Quartal
Ultimativ schnelles Gleiter-Rennen mit 30 Fahrzeugen auf der Strecke – Miyamoto macht's möglich.



...der ersten sechs Gleiter-Fahrer am linken Bildrand eingeblendet.



Bei all Euren Fahrmanövern solltet Ihr stets auf die...



...Energieleiste rechts oben achten. Ist sie erschöpft, explodiert Euer Vehikel.

"SIM CITY 64" & "SIM CITY 2000" Ein Sim kommt selten allein

Zwei "Sim City"-Omsetzungen locken Euch in den Großstadt-Dschungel: Während der fleißige N64-Lizenznehmer Imagineer eine Umsetzung der Zukunftsvariante "Sim City 2000" beendet, bereitet Nintendo eine 64DD-Version des Klassikers vor.



Der kleine Schritt von der Planung zur Realität: Die Kreuzung hat Ihr eben erst geplastert, jetzt rollt bereits die 3D-"Push-Hour"-drüber.

Mit "SimCity" katapultierte sich Spiel-Designer Will Wright zu Weltruhm und das US-Software-Haus Maxis in die Riege der wichtigsten Spielehersteller. Vor der Veröffentlichung des Macintosh-Spiels im Jahre 1989 kannte den Namen Wright noch niemand – lediglich eine Clique in Bonn be-

schäftigte sich mit einem Frühwerk des Meisterdesigners: Will Wrights "Raid on the Bungeling Bay" steht bis heute als "gewaltverherrlichend" auf der BPS-Liste für jugendgefährdende Schriften. Paradoxerweise ist "Sim City" ein Spiel, das selbst sensible

Sozialpädagogen ihren Kindern gerne in die Hände geben: Kein Programm hat weltweit soviel dazu getan, das Computerspiel als intelligenten und kreativen Zeitvertreib zu etablieren. Diese ausufernde Isometrik-Simulation legt Euch als Städteplaner und Bürgermeister eine schnell wachsende Metropole zu Füßen. Unter amerikanischen Spieltheoretikern gilt "Sim City" jedoch nicht als "Game", sondern als "Toy" (Spielzeug): Wie die Tamagotchis von Bandai ist auch "Sim City" ein Programm, in das Ihr schöpfend eingreift ohne wirklich gewinnen zu können.

Nachdem schon die Einführung des Super NES durch ein vortrefflich überarbeitetes Modul "Sim City" unterstützt wurde, soll auch das N64 zeitgerechte Versionen des Klassikers erhalten: Imagineer beendet gerade eine getreue Adaption der Fortsetzung "Sim City 2000". Nintendo orientiert sich wiederum am Ur-"Sim City", geht spielerisch aber einen Schritt weiter: Im Gegensatz zur Imagineer-Umsetzung wird das eigene "Sim City" von den 64DD-Fähigkeiten massiv Gebrauch machen. Die vom Spieler erschaffene Metropole ist in 3D begehbar, besitzt der Spieler auch die zweite geplante Maxis-Lizenz "Sim Cop-ter", kann er sogar ausgeklügelte Missionen

über dem Stadtgebiet fliegen und das selbst-erschaffene City-Chaos als Hubschrauberpilot hautnah erleben und bekämpfen. Laut Shigeru Miyamoto, der die Entwicklung überwacht, wird es auch möglich sein, die Architektur mit eigenen Bildern und Texturen, die über das "Capture"-Modul importiert werden, zu verschönern. Fassaden können von Euch bemalt oder beklebt werden.

Unter den zusätzlichen Fähigkeiten des 64DD schlummern weiterhin alle Qualitäten, die



Tiefgründige Simulation mit überschaubarer Benutzerführung und Langzeit-Appeal: Die 64DD-Umsetzung läßt auf neue Ideen und Nintendo-exklusive Gags hoffen – die gab's schon im 16-Bit-"Sim City".

SIMPATHISCH: SIM-SPIELE VON




Titel erschienen	Sim City 1989	Sim Earth 1990	Sim Ant 1991	Sim Life 1992	Sim Farm 1993	Sim City 2000 1994	Sim Tower 1994
Wertung	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
Bemerkung	Der nächstlängste Spielspaß ist bis heute ungebrochen: Die neben der Mac-Umversion besten "Sim City"-Varianten gibt's für das Super Nintendo (Bild) und – kurioser Fact – für das glücklose CDTV von Commodore.	Vom Urknall in die Zukunft: Die super-komplexe Planetsimulation basiert auf der Gaia-Theorie vom "lebenden" Planeten-Biologen, Geologen und Historiker mit viel Zeit, Geduld und Durchblick sind gefordert.	Von der globalen Ebene in den Hintergarten: Die vergnügliche, wissenschaftlich seriöse Ameisen-Verwaltung erschien u.a. für das Super NES (Bild) und unterstützt sogar die Nintendo-Maus. Simpler als "Earth" und "Life".	Das wissenschaftlich fundierte Gen-Labor ist wie "Sim Earth" ein harter Brocken und das erste Sim, das nicht mehr von Will Wright geschaffen wurde. Die einzige Konsolenversion (PC-Engine) gibt's nur in Japan.	Erntedankfest und Wetterkalastrophe: Auch dieses einseitigerfreundliche Sim um Viehzucht, Ackerbau und Dürreperioden stammt nicht von Will Wright: 30 Tiere und landwirtschaftliche Erzeugnisse werden auf der digitalen Farm simuliert.	Von den 50er-Jahren in die Zukunft: Die einzige "richtige" Fortsetzung zum Original-"Sim City" (Bild: Salom-Ver-sion) gilt als die beste Manager-Simulation aller Zeiten und macht Euch mit vielen alternativen Energiequellen und Verkehrsmitteln vertraut.	Auflüge im Dauer-einsatz: Kein echtes Sim-Spiel, sondern ein origineller Lizenz-Erwerb aus Japan, wo das vergnügliche Spiel ursprünglich als "The Tower" vermarktet wurde.



Die kinderleichte Benutzerführung über

und Bedürfnissen Eurer Stadtbewohner auf Trab gehalten: Steigt in den Vororten die Kriminalität, ziehen die Familien ab, und Ihr steht vor einem sozialpolitischen Trümmerhaufen. Nur das richtige Verhältnis von Industrie, Handel, Verwaltung und privatem Besitz bringt Eurer Gemeinde Wohlstand: Je nach Mentalität schafft Ihr ein verkehrsbereinigtes Fahrrad-Paradies oder eine technisierte Yuppie-Metropole – dabei lernt Ihr mehr über die Zusammenhänge einer Großstadt als durch ein Semester Volkswirtschaft und Sozialkunde. *mit*

Rundfahrt: Die Ergebnisse Eurer Verkehrs- und Straßenbaupolitik erlöst Ihr in "Sim City 64" erstmals am eigenen Leib.



Rundum überarbeitete 6420-EXCLUSIVE
Remake des Ur-"Sim City"
- eine Schnitstelle zu "SimCopter" ist geplant.

<p>"Sim City Light", der City-Manager für Kinder. Welt & einsteigerfreundlich - auch unser Wissen gibt's in Japan auch eine Playstation-Umsetzung. Im Westen läuteten "Kids". Spiele wie dieses den Untergang von Maxis ein...</p>	<p>Die glücklose Fremdentwicklung der englischen Firma "Intelligent Games" besitzt den Namen, aber nicht den Charme der meisterhaften Strategiespiel-Vorgänger. Konsolen-Umsetzungen gibt's folglich nicht.</p>	<p>Als 3D-Rettungsspielt durch den Großstadl-Dschungel Laut Nintendo soll diese Action-Simulation als Zusatz-Disk für "SimCity4" erscheinen. Im Bild die PC-Variante, die seit einem Jahr erhältlich ist, kommerziell aber untergering.</p>
---	--	--

64
do 64
99
m überarbeite-
DD-exklusives
es Ur-"Sim City"
mittstelle ■■
r" ist geplant.

0180/522 5300
0831/57 51 57

Knallhart kalkuliert
Unsere

TOP 10

① Telefon: 0831 / 57 51 555
② Internet: info@top10.de
③ Email: info@top10.de
④ Adresse: *Carnegie
⑤ Web: www.top10.de - D-81489 Berlin

<ul style="list-style-type: none"> Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei 	Frogger 69,95 MDK 79,95
--	--

N = Neu im Programm **P** = Preisänderung
H = Hit, Supertitel

SONY PSX	Match Day 3*	89,95	PSX HARDWARE
	MDK	79,95	

Age of Discovery	77,45	Megaman & Chase*	89,95	Playstation - Das inoffizielle Buch	19,95
Age of Combat 2	84,95	Megaman Battle & Chase*	89,95	Tricks, Climates & Rhythms	29,95
		More Machines 163	89,95		

Kundenservice groß geschrieben:

2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)

- | | | | |
|--------------------|-------|------------------|-------|
| Crash Bandicoot 2* | 79.95 | Pax Corpus* | 84.95 |
| Critical Depth* | 73.95 | Real Performance | 79.95 |

www.gameit.de

Crypt Killer	84.95	Pro Pinball	79.95	71032 Boblingen:
Destruction Derby	39.95	Rage Racer	84.95	Boxset 32, 27001, 107101, 12

Devil's Description	75.95	Rapid Racer	79.95
Discworld	74.95	Rayman	39.95
Discworld 2	80.95	Raystorm	39.95

Epidemic*	89.95	Resident Evil Directors Cut...	79.95	in der Brandstiftung 0 8531/17762
Excalibur	84.95	Return Fire	79.95	

Extreme Games 2	69.95	Risiko*	79.95
Edge to Edge	29.95	Road Rage	79.95

Fifa 97	83.95	Sentient	84.95
Fifa 98	84.95	Sign of the Sun*	79.95

Formel 1	84.95	Slamin' Jam	74.95
Formel 1	88.95	Soul Blade	84.95

Hardcore 4x4*	9,95	Stilkoden	84,95	Kolpingstr. 3 - 08382/1255
Super Pang Collection*	89,95			

Teil 1	2	3	ie	34,95
Syndicate Wars 84,95				
Tekken 2 94,95				

The 5th Element	75.95
The Devide: Enemies Within	77.95
The Matrix	79.95

Hercules	79.95	Tilt	66.95
Herks Adventure*	84.95	Tomb Raider	69.95

International Track & Field	39.95	V-Rallye	79.95
Jack Nicklaus	84.95	Vandal Heads	84.95

Jimmy Johnson Am. Football 95.....	84.95	VMX Racing.....	84.95
John Madden NFL 98.....	84.95	VR Baseball.....	74.95

Little Big Adventure	77.95	Wing Over*	79.95
Lost Vikings 2	74.95	WinOut	39.95

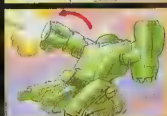
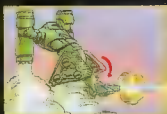
Lucky Luke	89.95	Worms Platinum	44.95	18. - 20.12.:
Machine Hunter*	89.95	Wreckin' Crew	89.95	

FORSAKEN

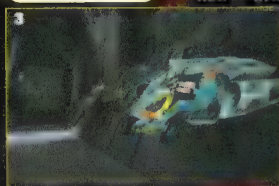
VERGESSENE WELT

**WORK in
PROGRESS**

Doppelschlag auf der verwüsteten Mutter Erde: Nintendo-64- und Playstation-Plünderer wagen sich mit Hover-Kampfschiffen in verseuchte Tunnelwelten. Doch ihr seid nicht die einzigen Glücksjäger!



Bewegungsstudien des Wächterdroiden "ManMek": Fünf Bosse sind zu schlagen!



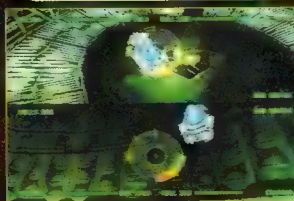
Die N64-Engine wird im Moment mit ersten Polygon-Plünderern bevölkert: Hier düst Hacker Jo durch die Schächte.

Die Krüger von Kryptosylkern führt im Jahr 2113 zu fatalen Konsequenzen: Ein pervertierter, freudiger, mysteriöser Forscher versagen bei der Inbetriebnahme eines hochgeschützten Emotionsreaktors, und eine alles verachtende Schwerkraft jagt quer über den Galaxis. In wenigen Tagen erbeidet alles

Leben auf dem geschwundenen Planeten. Die in Trümmern liegende Oberfläche wird zur "verbrannten Zone", Plünderer reihenweise exekutiert. Um der Katastrophe auf den Grund zu gehen, schicken die Senatoren der "Imperialen Theokratie" militärische Kommandoeinheiten in die Todeszone. Diese Spezialkräfte sammeln sämtliche Reaktorteile, deren sie habhaft werden können. Um die



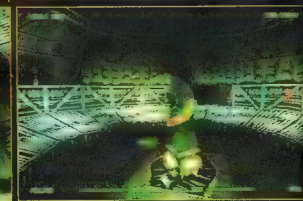
Laser-Ausschlag: Mächtig beeindruckend sausen Leuchteuer durch die schmerzhaft erkennbaren Gänge.



Playstation-impressionen: Trotz verschachtelter Koridore und Echtzeit-Lightsourcing läuft diese Version mit konstant 50 Hz. Hoffentlich bleibt die Bildrate auch in der finalen Version so hoch.



Volltreffer mit der Standard-Bewaffnung, dem Zwillingslaser: "Forsaken" konzentriert sich auf schnelle 360-Grad-Schießereien.



VOLLE KONTROLLE

So fliegt Ihr untertage

Um Euch ein Bild von der Steuerung in mehreren hundert Meter tiefen Minenstollen zu machen, seht Ihr hier die Playstation-Pad-Belegung. Natürlich ist diese Steuerung konfigurierbar, auch das Analogpad wird unterstützt.



unheilvollen unterirdischen Komplex für immer zu sichern, denken sich die Militärs eine fast perfekte Lösung aus: Im Hau-Ruck-Verfahren liefern Transporter der imperialen Raumfahrt ganze Schiffe beladen mit futuristischen Verteidigungssystemen. Die sensorgesteuerten Schiffe können, automatisierte Schiffsanlagen oder intelligenter Tag

lich in der letzten Phase, auf die Fort und einen tiefen Reaktor, der die Bündnis Verteidigung mit Energie versorgt. Zu guter Letzt werden die vier massiven Angestore um den Kernbereich des Reaktors versetzt. Durch diese Maßnahmen beruhigt, zieht das Imperium die Space Marines wieder ab und erklärt den Forschungsbereich zur "Spezimen"

Doch kein Verbot ohne Überwachung. Schon Wochen später drängen die ersten interessierten Glücksjäger in die peripheren Tunneln des, zum einen spricht sich schnell her-



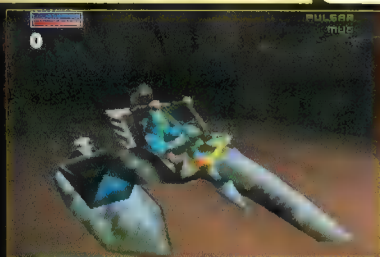
Ein Blick auf den Editor: Die Objekte werden mit Intelligenz-Parametern ausgestattet und im Komplex verteilt.



N64-Duel: Drei Multiplayer-Varianten ergänzen den Story-Modus. Die Bildschirmanzeigen werden noch geändert.



Feuer frei: Durch kombinierte Laser- und Raketenbehandlung geht hier gleich die Rohr-Post ab!



Erstaunliche Detailfülle weisen die den Schacht bevölkernden Jäger auf: Links eine erste Polygon-Version eines N64-Haudegens, rechts zwei Skizzen für weitere Schacht-Schurken.

um, daß keine menschlichen Klammern mehr parat sind, zum anderen gibt es noch mehr als genug High-Tech-Chips im

Inneren des Komplexes zu entdecken. Bei der überstürzten Räumung des Gebietes wurden nämlich wertvolle Terminals übersehen – der wichtige Hämmerl-Versuch soll die Teile eines Fusionsreak-



Vierspielermodus auf dem N64: Weniger Übersicht, dafür drei exklusive Spielvarianten.

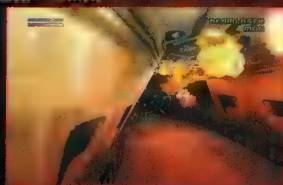
eng an die 32-Bit-Version, allerdings wird die Nintendo-Variante keine sklavische 1:1-Umsetzung. Die N64-Level-Architektur ist nicht mit den PC- und 32-Bit-Welten identisch – erwartet eigenständige Features und möglicherweise sogar neue Charaktere. Die fünf Welten der anderen Versionen dage-

tors in ein Versteck. Schnippt in die Haut eines Überwachers, startet durch und wagt Euch in die härteste Schlacht eines Lebens!

Allround-Action

Mit "Forsaken", das im März eigentlich für PlayStation, N64 und PC erscheint, setzt Euch endlich in einer Welt ohne Blödsinn die Umringung von Pöbeln und unterirdischen Verteidigungssystemen schießt Ihr Euch den Weg zu einer besseren Zukunft frei. Die anderen Überwacher (die Ihr

in den 500-Level-Schritten ballern könnt) geben keinen Phantasieaufschlag. Nur einer überlebt den Laufweg: Zu Beginn des Spiels erschaltet Ihr Euch für einen Charakter samt Eigenschaften. Durch unterschiedliche Attribute setzt Ihr Schwerpunkt für die nun folgende Non-stop-Action: Schlachtfähigkeit, Geschwindigkeit und Schutzhülle fallen glänzend für Alien-Corps, Space-Trooper Rex Marsh oder Computer-Junkie. Je unterschiedlicher das replant, desto 12 Lebensformen auf unterschiedlichsten Gefährten, vom fristrieren Tiedraumer bis zur schrecklichen



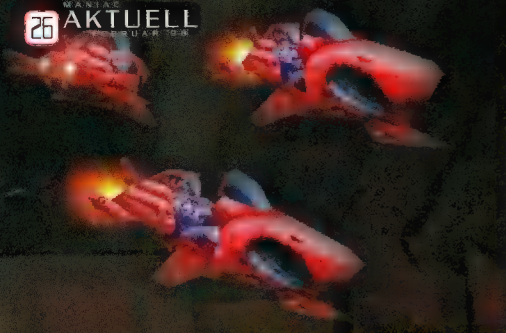
Solide, aber noch nicht ganz so spektakulär wie auf der Playstation: Explosionen mit 64-Bit.

IGUANA-ACTION

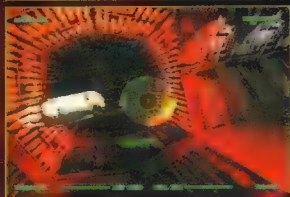
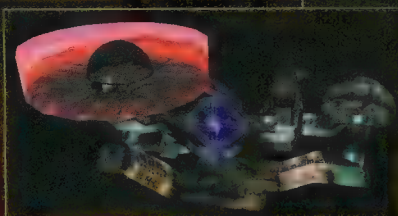
Forsaken 64

Während die Playstation-Version von "Forsaken" in den Londoner Probe-Studios entsteht, werkelt die englische Abteilung der "Turok"-Erfinder Iguana an der N64-Version. Dabei hält man sich zwar thematisch

gen erkundet Ihr auch hier: Nach der Nuklearfabrik kämpft Ihr Euch durch Teilchenbeschleuniger, Kühlaggregate, versunkene Tempelanlagen und gestrandete Raumhafen. Ein weiterer Unterschied liegt im exklusiv auf dem Nintendo 64 realisierten Vierspieler-Modus: In den drei Multiplayer-Varianten "Last Man standing", "Frag Count" und "Pass the Bomb" geht's trotz variierender Aufgaben stets um gezielte Laserschüsse und geübtes Manövrieren. Übrigens: Obwohl der Modulspeicher knapp bemessen ist, informiert Euch auch in der N64-Umsetzung eine kühle weibliche Ansagerin darüber, welches der über 20 Extras Ihr gerade aufgeschnappt habt.



Zwei komplette Levels aus der Entwicklungsumgebung. Profis merken sich Nischen und decken vorbereitende Hover-Bikes aus dem Hinterhalt mit Lenikraketen ein. Trotz der Vielzahl an Texturen und Polygonobjekten wird während des Spiels nicht nachgeladen. Das Gangesystem befindet sich komplett im Hauptspeicher.



Leider auf Bildern nicht einzufangen: Verglichen mit anderen 3D-Spielen ist die enorm schnelle "Forsaken"-Optik ein Schritt auf dem Weg zur nächsten Playstation-Generation.

Harley wagt sich im Inneren überaus schnell an Unmischbarkeit in die gefährlichen Stollen. Obwohl sich die Tunnelsysteme auf ihren zahlreich verwinkelten Gängen in alle Richtungen erstrecken, verliert ihr nur selten die Orientierung. Anders als beim konventionell ähnlichen "Duke" gibt es keine "Tubes" und

definierte Oben-Unten-Physik vor. Das heißt, ihr könnt euren Gleiter nicht entlang der Längsachse drehen, und pendelt automatisch durch eine vorgegebene Schwerkraft immer wieder in die richtige Lage zurück. Auf dem Bildschirm erkennt ihr neben Balken für eure Schilde und Hilfenstärke auch die jeweils ablesen

Waffensysteme. Standardmäßig hängt ein Zwillingsschuss am Bug, den ihr unabhängig abfeuert.

Leuchfeuer

Eindrucksvolle Lichtspiegelungen begleiten eure Schiffe durch die düsteren Gänge, die eckelvollen Treffer auf den kugelrunden Transparenzschilde der Gegner veranschaulicht. Auch visuell ein Gefühl der Wucht, mit dem diese Energieaufnahmen inschlagend, bei der rasanten Jagd durch die Stollen finden. Auch geschickte Plünderer kaum Zeit, mehr als zwei, drei Laser-Schüsse ins Ziel zu schicken – zu wenig, um das Energieschild des Feindes zu knacken. Darum rüstet ihr euch mit Sekundärwaffen auf. Sowohl neue Systeme wie Akkumulator, Suchleucht und Raketenwerfer, als auch Verstärker für bereits vorhandene Waffen werden durch Berührung aufgenommen. Damit kommt Stimmung in den Stollen. Ihr brennt anliegende Wandschaltknöpfe nämlich schon durch ihren jäheschallenden Lichtschuss und löst in Praktik durch einen Verschlussauslöser über euch, nur um von einer detektierenden Mine los und hergeworfen zu werden. Auch im Zweispielmodus bleibt unsere frühe Playstation-Version schnell und muschel in dem Eisenkoll gegen Freunde entwickelt sich bunte Gefechte, die sowohl schallende Angriffssituationen als auch gutes Gedächtnis erfordern. Profis holen sich vor den actionreichen Katz- und Mauspielen in euren Nischen ihre Laser- und Raketenextras ab. Vergleich der Gegner in einem Feuerball, gerichtet seine Power-Ups aus dem Gürtel, und der Sieger rüstet sein Schiff noch weiter auf.

"FORSAKEN" SPIELDESIGN

Ab in den Schacht!

Statt Euch mit ermüdenden Dauer-Kanonaden zu langweilen, lassen sich die Designer eine ganze Menge Story-Gags einfallen. Zum einen definiert sich der Schwierigkeitsgrad auf dem Weg durch die fünf Gang-Welten allein durch Euer Können: Abhängig von Zeit, Trefferquote und gefundenen Geheimnissen verzweigen sich die Missionen – nur Profis bleiben mit guten Ergebnissen in allen drei Kategorien bis zum großen Finale dabei. Doch neben dieser Story-Verzweigung habt ihr in allen Aufträgen auch bestimmte Hauptziele zu erfüllen. Fünf Missionstypen gilt es zu knacken:

► **Sammel-Missionen:** Erst wenn ihr alle Einzelteile eines bestimmten Objekts gefunden habt, dürft ihr den Abschnitt verlassen. Eine der Missionen schickt Euch auf die Suche nach vier Teilen einer Superwaffe: Unglücklicherweise befinden sich diese in der Hand über Schurken...

► **Verteidigungsmissionen:** Hier besteht eure Aufgabe im Schutz lebenswichtiger Einheiten. Zum Beispiel gilt es, einen vollautomatischen Transporter

auf einer vorgegebenen Route vor den Attacken feindlicher Plünderer zu bewahren.

► **Vernichtungsmissionen:** Eine Serie genau definierter Einsatzziele ist zu vernichten, erst dann gewährt Euch das "Forsaken"-Kontrollsystem den Zutritt in den nächsten Abschnitt. Entweder, ihr verfolgt flüchtige Banditen, oder ihr attackiert eine schwer verteidigte Festung.

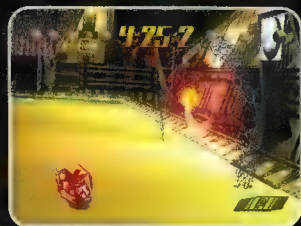
► **Säuberungseinsätze:** Der Shoot'em-Up-Modus von "Forsaken": Taucht alles, was sich bewegt, in ein Meer aus Laserblitzen, Energiebündeln und Raketen. Sobald ein Tunnelsystem frei von lebenden Feinden ist, versucht ihr Euch an einer der...

► **Boss-Missionen:** Fünf üble Mecha-Killer im Maxi-Format hat die Erdregierung in den Stollen hinterlassen, und jeder donnert Euch ein Feuerwerk aus Raketen und Stahl entgegen. Vom agilen Anime-Stil-Roboter "Maldroid" über den angriffslustigen Ladepanzer "Man Mek" bis hin zu wehrhaften Verteidigungskomplexen ("Battle Base").

SPIEL MIT DEM FEUER!



Ein bißchen Hockey, etwas Motorsport und eine Prise totaler Wahnsinn.



Ballblazer Champions katapultiert Sie in eine atemberaubende Zukunft, in der Ihr ganzer Einsatz gefordert ist. Die Konkurrenz erscheint übermächtig. Also, springen Sie in Ihr Rotofell, schnappen Sie sich den Plasmaball und befördern Sie ihn in das gegnerische Tor. So EINFACH kann Siegen sein!

Noch nie war Sport schöner!

**BALL
BLAZER**
CHAMPIONS

COMING SOON!



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 11 52 • Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

Entertainment C

U.S. All rights reserved.

Trademark of

LucasArts

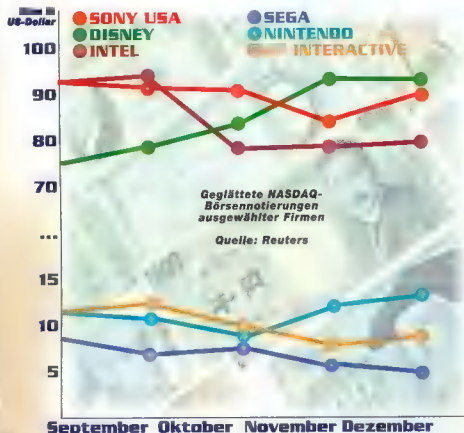
Company LLC The LucasArts

Lucasfilm Ltd.

authorization

Manufactured and distributed by

Wie stehen die Aktien?



Sega startet mit Fujitsu Online-Rollenspiel

Zwei Pioniere der interaktiven Unterhaltung haben zu einem gemeinsamen Projekt zusammengefunden.

Das Saturn-exklusive Online-Rollenspiel "Dragon's Dream" (Start: 20. Dezember) wurde von beiden Firmen gemeinsam entwickelt und läuft über den japanischen Provider "Nifty-Serve", der auch Fujitsus "Habitat" vertreibt. Chats, eMails und BBS erlauben die zwanglose Kommunikation zwischen den Spielern, die in einer Fantasy-Welt nach Schätzen suchen und Monster jagen.

Momentan benötigen Spieler neben einer Saturn-Konsole auch das NetLink-Paket von Sega. Die Software ist kostenlos, zusätzlich zur monatlichen Grundgebühr von umgerechnet knapp zehn Mark zahlt der Spieler jede Minute rund 14 Pfennige. Ab 1998 soll auch eine PC-Variante von "Dragon's Dream" in Japan online gehen.

Während Sega in Japan mit dem Internet experimentiert und in den USA unter dem "Heat"-Logo mit Kesmai, id, GT und Red Orb kooperiert, wird der glücklose Sega-Channel abgeschaltet: Das 1994 gestartete Joint-Venture zwischen Sega, dem Medienkonzern Time Warner und dem Kabelgiganten TCI konnte bei einer theoretischen Reichweite von 20 Millionen Haushalten nur 150.000 Abonnenten gewinnen.

Gewinneinbußen bei Ascii

Der japanische Software-, Hardware- und Zeitschriften-Publisher Ascii verzeichnet einen Gewinn-Rückgang von 22 Prozent

Die japanische Geschäftsführung machte dafür das schwache Zeitschriftengeschäft und die geringen Umsätze der PC-Abteilung verantwortlich.

Aufgrund der überraschend starken Abverkäufe von Playstation-Software hat sich der Umsatz dieses Bereichs im gleichen Zeitraum dagegen um 18 Prozent erhöht.

Neben Playstation-Software (Tests zum Adventure-Grusical "Clock Tower" sowie der rüden Autoschlacht "Felony 11-79" findet Ihr in dieser Ausgabe) und diverser Zubehör (Teile des Hardware-Sortiments sind als "Specialized Joystick" und "Ascii-Pad" im Vertrieb von Sony Deutschland) entwickelt und vermarktet Ascii zukünftig auch Spiele für das Nintendo 64.



Quelle: Theo Kranz
Versand, Playcom

- 1 - Tomb Raider 2 Eidos**
Abonniert auf den ersten Platz: Lara Klettert gräßlich auf die Spitze des Berghügels... und der Verkaufsflutparaden!
- 2 - Resident Evil DC Capcom**
Diese Zombies sind einfach nicht zu stoppen... kaum ballert man den ersten Untoten-Trupp aus den Top 5, rückt das DC-Rudel nach!
- 3 - C&C 2: Red Alert Virgin**
Eine hochklassige PC-Umsetzung auf Konsole: Da lacht der Echtzeit-General - und radirt nebenbei per Mausclick den feindlichen Stoßtrupp aus!
- 4 - Final Fantasy 7 Squaresoft**
Das "FF"-Experiment: Die großangelegte Rollenspiel-Offensive hat sich sowohl für Sony als auch für Genre-Fans ausgezahlt.
- 5 - FIFA '98 Electronic Arts**
Keine Zeit für die WM-Auslosung im Fernsehen: Erst mal muß sich der 32-Bit-Coach für die EA-Videospiel-WM qualifizieren.

Surround-Sound und Schulter-Vibrationen

Mit Audio-Zubehör von Sennheiser und Sony verbessert Ihr die Soundqualität Eurer Lieblingsspiele.

In unscheinbaren "Lucas" von Sennheiser steckt ein Surround-Verstärker, der im Zusammenspiel mit einem (nicht enthaltenen) HiFi-Kopfhörer für ein Sounderlebnis wie im Kino sorgen soll. Egal, ob das Tonsignal von einer Konsole oder aus dem Stereo-Videoorecorder stammt: Mit Hilfe der eingebauten Testfunktion paßt Ihr das simulierte Lautsprecher-Quintett Eurem individuellen Gehör an, außerdem kann die Sitzposition im virtuellen Raum variiert werden. Eine weitere Person darf durch den zweiten Kopfhörerausgang das eingestellte Klangbild mithören.

Der MANIAC-Testeindruck war durchwachsen: Nur bei wenigen Spieleffekten läßt sich ein Unterschied zum normalen Stereoton heraushören. Allerdings klingt das Surround-Signal des "Lucas" bei Spielfilmen deutlich plastischer als der herkömmliche Stereo-Sound: Besonders für Filmfans ist das 500 Mark teure Zubehör empfehlenswert.

Mit den Schulterboxen SRS-G570 von Sony hört Ihr hautnah mit: Das Lautsprecher-Duo hängt Ihr Euch um den Hals und schließt es via Cinch- oder Klinkeinstecker direkt an Konsole, TV-Gerät oder HiFi-Anlage an. Während die Stereo-Effekte ordentlich



klingen und Ihr bei Bässen sogar dezente Vibrationen spürt, mäkeln die MANIAC-Audiophilen über die geringe Dynamik der Boxen: Schon bei gehobener Zimmerlautstärke werkeln die Mini-Lautsprecher an der Watt-Grenze, wuchtige Explosionen und Bässe lassen die Membran hörbar flattern. Die Schulterboxen schlagen mit ca. 200 Mark zu Buche, auch diese sind im Fachhandel erhältlich.



Quelle: Theo Kranz
Versand, Playcom

- 1 - Indiziertes Spiel** **Sega**
Allensnacht, nur für Erwachsene: Volljährige Ego-Ballero schlagen die Invasion der Weltraumschweine zurück.
- 2 - Indiziertes Spiel** **Sega**
3D-Spiel aus dem PC-Lager: Wehrt Angriffe von furchteinflößenden Polygon-Kriegern aus einer fremden Dimension ab.
- 3 - Sega Touring Car** **Sega**
Die haarige Steuerung tut der Tourenwagen-Bellethief keinen Abbruch: Stundenlange Übung ist hier Grundvoraussetzung für den Erfolg!
- 4 - Worldwide Soccer '98** **Sega**
Abwärtstrend beim 32-Bit-Fußball-Fest: Wird Segas' nächster Kick bereits auf der neuen Konsole angepfiffen?
- 5 - Resident Evil** **Capcom**
Zombies belagern die 32-Bit-Hitparade... Seld ihr furchtsam, meldet besser sämtliche Zufahrtsstraßen nach Raccoon City!

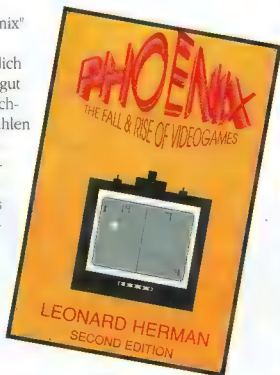
Phoenix: Geschichte des Videospiels, zweite Auflage

Die neue Revision der ultimativen Spiele-Bibel führt Euch über die Urväter von **Nintendo 64** und **Playstation auf**

Unter dem Titel "Phoenix: The Fall and Rise of Video Games" veröffentlichte der amerikanische Konsolen-Fan Leonard Herman 1994 eine Chronologie des Videospielhobbys. Vor wenigen Wochen lieferte Herman die aktualisierte und verbesserte zweite Auflage seines Buches aus: Von den Anfängen mit primitiven Paddle'n-Pong-Konsolen, über Hardware von Atari, CBS und Nintendo bis hinein ins 64-Bit-Zeitalter führt Euch Herman durch über 20 Jahre Videospielgeschichte. Kein Konsolen-Exot oder noch so ausgefallenes Zubehör entging seinem Blick, jeder wichtige Rechtsstreit zwischen Atari, Nintendo & Co. wird in "Phoenix" kurz skizziert. "Phoenix" ist eine pedantische Aufzählung aller Entwicklungen, die Euch auch die wirtschaftlichen, marketingtechnischen und juristischen Zusammenhänge erklärt. Lediglich der Mensch kommt bei Herman etwas zu kurz: Von einigen prominenten Ausnahmen abgesehen, spielen Designer und Programmierer in "Phoenix" kaum eine Rolle.

Der Preis ist heiß: Lediglich 20 US-Dollar kostet das gut 300 Seiten starke, englischsprachige Buch, dazu zahlen deutsche Käufer weitere sechs Dollar für den Air-Mail-Versand. Mit einem auf US-Dollars ausgestellten Scheck bestellst Ihr direkt bei:

Rolenta Press
PO Box 3814
Union, NJ 07083-1891



oder schreibt Herman einfach eine eMail unter der Adresse rolenta@aol.com.

Sony-Originalzubehör in neuem Outfit

Trotz farbigem Zubehör-Zuwachs bleibt die Playstation-Konsole weiterhin grau.

E obwohl die Original-Playstation-Pads, als auch die Original-Memory-Cards sind jetzt in neuen Farben zu haben. Während die Pads auch in Schwarz und Weiß aufgelegt wurden, gewähren die transparenten

Speicherkarten einen Einblick ins "Flash"-Innenleben. Diese Transparenz-Cards gibt es in den Farben rot und grün sowie in einer Klarsicht-Variante.

Mit Preisen von je 40 Mark ist das farbige Zubehör nicht teurer als die graue Standard-Versionen.



GEWINNEN MIT MANIAC

Sony-Verlosung

In Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Deutschland verlost MANIAC fünf Pads zusammen mit je einer Memory-Karte. Um zu gewinnen, beantwortet einfach die Frage und schickt eine Postkarte mit der richtigen Lösung.

Woran erkennt Ihr Original-Playstation-Zubehör?

A) An der speziellen Farbe
B) An der Bezeichnung "... for Playstation"
C) Am schwarzen Playstation-Logo

Einsendeschluß ist der 23.2.98

Cybermedia Verlag
Kennwort:
Sony-Verlosung
Wallbergstr. 10
86415

Ehemalige Square-Leute unterstützen N64

Das neuformierte "Crave Entertainment"-Team arbeitet bereits an Modul-Futter.

Vor wenigen Wochen haben sich die ehemaligen Kreativen und Manager der amerikanischen Squaresoft-Niederlassung zu einem neuen Softwarehaus zusammengeschlossen. Geschäftsführer des in Seattle ansässigen, unabhängigen Spieleentwicklers ist der ehemalige Chef von Squaresoft in Los Angeles. Über die geplanten Projekte von Crave wurde bislang kaum etwas bekannt. Sicher scheint nur die Zielplattform (Nintendo 64) und das bevorzugte Genre: Laut Crave-Manager Mark Burke konzentriert sich die Firma auf Rollenspiele.

Gametek macht dicht

Der US-Publisher und N64-Lizenznehmer Gametek meldet nach einer Serie von Mißerfolgen Konkurs an.

E in schnelles "Aus" ist selten im von Fusionen und Übernahmen geprägten Videospiel-Business, für Insider kommt der Gametek-Bankrott jedoch nicht überraschend. Die Firma, die bereits mit "Elite 2" für den Amiga eine Publishing-Katastrophe auslöste und eine ganze Reihe potentieller Distributoren zur Verzweiflung trieb, hatte trotz fast zehnjähriger Aktivität keinen einzigen Hit produziert. Lediglich in den USA liefen Gameshow-Umsetzungen (z.B. "Jeopardy") ordentlich. Vor dem Konkurs wurden die Rechte der N64-Spiele "Wheel of Fortune" und "Jeopardy" an Take 2 verkauft.



Glücksrad auf dem N64: "Wheel of Fortune" erschien vor wenigen Wochen in den USA.





COMING SOON

Quelle:
Theo Kranz
Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
 Wipeout 2097 (Platinum)	Psygnosis	PS	Rennspiel
Nightmare Creatures	Sony	PS	Action/Beat'em-Up
Ridge Racer Rev. (Platinum)	Namco	PS	Rennspiel
Broken Helix dt.	Konami	PS	Action/Adventure
 Fighting Force	Sega/Eidos	SA	Beat'em-Up
 Allstar Hockey '98	Sega	SA	Sportspiel
Steep Slope Sliders	Sega	SA	Sportspiel
NHL '98	Electronic Arts	SA	Sportspiel
Cruisin' USA	Nintendo	N64	Rennspiel
Bloody Roar	Hudson	PS	Beat'em-Up
Soviet Strike (Platinum)	Electronic Arts	PS	Action
Ayrton Senna Kart Duel 2	Laguna	PS	Rennspiel
Clock Tower	ASCII	PS	Action-Adventure
Fighter's Destiny	Ocean	N64	Beat'em-Up
NBA in the Zone '98	Konami	N64	Sportspiel
SF Rush Extreme Racing	Midway	PS	Rennspiel
	Acclaim	PS	Adventure

FEBRUAR

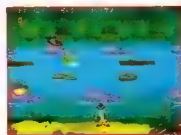
Bushido Blade	Square	PS	Beat'em-Up
Destruction Derby 2 (Platinum)	Psygnosis	PS	Rennspiel
 Super Pang Collection	Capcom	PS	Geschicklichkeit
 Winter Heat	Sega	SA	Sportspiel
Sikull Monkeys	Electronic Arts	PS	Jump'n'Run
Steel Reign	Sony	PS	Action
 Pro Pinball - Timeshock	Empire	PS	Flipper-Simulation
Midnight Run	Konami	PS	Rennspiel
Mega Man Arena	Capcom	PS	Jump'n'Run
Dodge 'em Arena	Acclaim	PS	Sportspiel
 NHL Breakaway '98	Acclaim	N64	Sportspiel
Virtual Chess 64	Titus	N64	Schachspiel
Yoshi's Story	Nintendo	N64	Jump'n'Run
Snowboardkids	Atari	N64	Sportspiel
Breath of Fire 3	Capcom	PS	Rollenspiel
Heavy Gear	Activision	PS	Action
Resident Evil 2	Capcom	PS	Action-Adventure

Super Nintendo: Auch 1998 noch neue Spiele

Mit der Disney-Lizenz "Timon und Pumbaa" liefert Nintendo eine amerikanische Neuheit exklusiv für den 16-Bitter aus.

Der Disney-Weihnachtsfilm von 1995 war so erfolgreich, dass sich die Hauptdarsteller bald danach in einer eigenen TV-Serie tummeln: Timon und Pumbaa, zwei tierische Helden aus dem "König der Löwen" erleben ihre Serien-Abenteuer wöchentlich im Fernsehen.

Im Auftrag von Disney hat der US-Publisher THQ ein Super-Nintendo-Abenteuer um die beiden Helden inszeniert: Das farbenprächtige Geschicklichkeitsspiel ist wohl eine der letzten Super-NES-Exklusiv-Entwicklungen und wird von Nintendo ab sofort für knapp 80 Mark angeboten.



Trouble im Dschungel: THQ setzt "Timon und Pumbaa" für das Super Nintendo um.

Hab' Acht: Acclaim-Module für das Nintendo 64

Acht für 1998 angekündigte Spiele machen Acclaim zum größten Fremdhersteller für das Nintendo 64.

Die Umsetzung des Eishockey-Hits "NHL Breakaway '98" wird mehr Wert auf Simulationsaspekte legen als das 32-Bit-Original. Weitere Titel der Acclaim-Sports-Serie sind die realitätsnahe Wrestling-Schlacht "WWF Warzone", "All-Star-Baseball '98" und das Fußball-Freunden heiß erwartete "Ultra Soccer", das durch hochauflösende Grafik Maßstäbe setzen könnte. Neben "Forsaken" freuen sich Nintendo-Fans auf das noch geheime "Wrecking Balls". Im Spätsommer steht mit "Turok 2" Acclaims wichtigstes N64-Spiel auf dem Zeitplan. Erst gegen Ende '98 soll der "Shadow Man" zeitgleich auf PC und N64 seine düstere 3D-Umwelt erkunden. Der Titel wird von Iguana in England betreut, eine 32-Bit-Version ist nicht geplant.

Thrustmaster-Umbau für "Formel 1"-Junkies

Durch einen Umbau macht ihr noble PC-Lenkräder Konsolen-kompatibel.

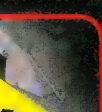
Die Analog-Sticks und Lenkräder des US-Herstellers Thrustmaster gelten seit Jahren als die besten Controller der Spielewelt. Wer auf Präzision und optimale Verarbeitung steht, hat jetzt die Möglichkeit, seine Konsole so umzubauen, daß Highend-Controller wie der "Formula T2" von Thrustmaster (rund 300 Mark) oder der "GP1" (siehe Bild) angestöpselt werden können. Der Umbau macht die PC-Hardware kompatibel für Saturn und Playstation. Da die Verarbeitung solcher-Metall-Edel-Lenker beträchtlich besser ausfällt als bei den Kunststoff-Lenkrädern der Konsolenwelt, eignet sich die Umbau-Lösung vor allem für Hardcore-Rennspielfans. Kundige Bastler holen sich den Umbausatz (knapp 100 Mark) und löten selbst, auf Anfrage baut der Hersteller den Umrißsatz für Euch ein. Informationen erhaltet Ihr direkt beim Hersteller:

Double You GmbH, Ahrensburger Straße 105, 22045 Hamburg, Tel.: 040/6571841.



Quelle:
Theo Kranz
Versand,
Playcom

- 1 Goldeneye** **Rare**
Die Lizenz zum Spielen: Trotz Import-Engpässen ist der Bond-Thriller das Action-Inferno des Jahres für Euer Nintendo 64.
- 2 Diddy Kong Racing** **Rare**
Unverschämte viel Spielspaß: Trotz dezent geklauter Spielides macht Rare's Affenbande zurecht einen Spitzenplatz der Charts unsicher.
- 3 Extreme G** **Acclaim**
...und noch'n Rennspiel: Statt auf bunten Comic-Inseln zu karteln, jagt Ihr hier über futuristisch-kalte Metallschienen und Schächte.
- 4 Bomberman 64** **Nintendo**
Gänzlich neu inszeniertes Spiel um die schlitzzügigen Dynamit-Anarchisten: Hier überzeugt auch der Solo-Modus!
- 5 Lylat Wars** **Nintendo**
Langsam, aber sicher fällt Fox aus der MANIAC-Mittliste. Bond bleibt am Boden, ballert das Raum-Epos aber klar auf Platz 5 zurück!

 PlayStation

Spies World.....	49.90
Swingstar Collection (Up Fighting).....	129.90
Swingstar Collection 24 pack: Avatar (3D-Fighting).....	129.90
Swordcon (Roleplaying).....	109.90
Super Puzzle Fighter (Tutai).....	89.90
Tactics Ogre: on (Strategy/stealth).....	129.90
Tekken II clip (3D-Fighting).....	109.90
Tekken II clip (3D-Fighting - Fab.).....	139.90
Tetris Plus (Tutai).....	89.90
The Note (Adventure).....	99.90
Throne Hospital (Simulation).....	99.90
Thunderhawk (Strategy-Sim).....	99.90
Time Crisis: The Motion Picture.....	89.90
Time Crisis:Guncon (Exp/Shooter).....	159.90
TOCA (Adventure).....	99.90
Toxicon Shooting Battle (Up Shooter).....	129.90
Toyco Highway Battle (Race).....	89.90
Tomb Raider (Adventure).....	99.90
Tomb Raider II (Adventure).....	109.90
total Driving (Race).....	99.90
Treasures of the Deep (Up Adventure).....	119.90



King of Anom (Rollenspiel).....	139,90
Wipe Out 2097 Platinum (Races).....	99,90
World Newland: 1p (Adventure).....	119,90

**ARTBOOKS, HINTBOOKS,
POSTER, MERCHANDISE,
MANGAS und G-SHOCKS**
bei uns erhältlich.



AME
THE GAME COMPANY

Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln-City
Tel.: 0221-246 88 00
Fax: 0221-246 00 93

Internet:
<http://www.acme.net/cologne.de>
Mo-Fr: 11.00-20.00 Uhr
Sa: 11.00-16.00 Uhr
Fachhändleranfragen erwünscht

Mega Man Neo

Carlsen für PlayStation, ab 1993 in Deutschland



Den Cops entgeht nichts: Nach Eurem Absturz auf der Insel rückt die Polizei an, um nach dem Rechten zu sehen.



Nach ungezählten 2D-Abenteuern wagt Mega Man den Schritt in die dritte Dimension: Nach dem Kampf mit einem Mech auf den Zinnen eines riesigen Stahlturns reist Mega Man per Luftschiff Richtung Heimat, doch eine Motorpanne zwingt ihn und seine Freundin zur Notlandung auf einer geheimnisvollen Insel. Den blauen Blechjüngling erwartet dort nicht nur eisernes Gehölpe und wilde Schießereien, sondern eine Rätsel-gespickte Adventure-Welt mit Dörfern, Höhlen, Wäldern und Flüssen. Ihr blickt Mega Man über die Schulter, während Ihr mit flotten Schritten über Felsen hüpf, mit Passanten spricht und sagenumwobene Kerker erforscht. Um versteckte Winkel zu erforschen, zoomt Ihr direkt hinter seinen Kopf und bewegt die sen mit dem Steuerkreuz. Auch hinter den Lenker eines 3D-Flitzers dürft Ihr Euch klemmen, die Inselpolizei behält Euch jedoch stets im Auge. Im Gespräch mit den Einwohnern erfährt Ihr die Geschichte um die Insel und

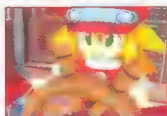


David gegen Goliath: Mega Man fürchtet keinen Feind.



Eine Karte weist Euch auf der Insel den rechten Weg.

ihren Polizeistaat. Um nach Hause zu reisen, müßt Ihr Euch einigen gefährlichen Kampfbotern zum Duell stellen. Beim Absturz geht leider Eure lieb-gewonnene Laserkanone verloren, auf der Insel wehrt Ihr Euch gegen Helm- und Propeller-monster zunächst nur mit flotten Kick-Combos. Erst später findet Ihr Waffen und Rüstungsteile, die Ihr im Pause-Menü wechselt und so individuell an Situation und Gegner anpaßt. In versteckten Schatzkisten wartet außerdem Energie und Munition auf Euch. Verslossene Türen und schwerbewachte Schalter stellen Euch vor Rätsel. Eine Übersichtskarte zeigt stets Eure Position, damit Ihr Euch in den Weiten der Wälder und Berge nicht verläuft. Trotz des frühen Entwicklungsstadiums sah unsere Vorab-version vielversprechend aus: Statt vorgefertigter FMV-Schnipsel werden Handlungssequenzen ohne Übergang durch prächtige Animationen erzählt. Mega Man und seine Freunde bewegen den Mund, fuchteln mit den Armen und schneiden putzige Grimassen: Die zahlreichen Slapstick-einlagen sorgen für herzhaftes Lachen. Vor "Mega Man Neo" kommt allerdings noch ein 2D-Abenteuer zu uns: "Mega Man 8".



Blond: Im neusten Abenteuer hat Mega Man eine Freundin!



Auf einem Lastwagen unternimmt Ihr eine Stadtrundfahrt

NBA Basketball



NBA-Stars auf dem N64: Scott Pippen läßt die Gegner stehen (bzw. links legen) und dunkt, daß der Korb wackelt.



Nachschub für Nintendo-Sportler: Nach dem actionlastigen "NBA Hangtime" aus den USA (Test in MANIAC 8/97) und parallel zu Konamis "NBA: In the Zone 98" programmiert Nintendo of Japan eine eigene, Simulations-orientierte Umsetzung der fetzigen Mannschaftssportart: "NBA Basketball" lautet der Arbeitstitel. Im Bezug auf den Namen steht lediglich fest, daß das Nintendo-Sportspiel die offizielle NBA-Lizenz auch im endgültigen Titel tragen wird.

Auf der "Space World 97" spielten wir die Vorabversion und konnten uns davon überzeugen, daß alle wichtigen Stars der US-Liga auf dem N64 antreten werden.

Nintendo entnahm den realen Vorbildern Hautfarbe und Gesichtstextur, damit Ihr Euren Detlef Schrempf auch von Scott Pippen unterscheiden könnt.

Zum Jahreswechsel galt "NBA" als zu 50 Prozent fertiggestellt, doch schon damals dribbelten und dunkten die Basketball-Hühnen flüssig über's Parkett, auf dem sogar die Schatten und Spiegelungen in Echtzeit berechnet werden. Klar, daß vier Spieler gleichzeitig mitmischen und mehrere verschiedene Modi für Laune sorgen. In Japan lediglich angedeutet waren die unterschiedlichen Kameraperspektiven, an deren endgültiger Implementation



Ob unterschiedliche Kameraperspektiven nur in der Wiederholung...



...oder auch im Spiel eingesetzt werden, ist noch nicht bekannt.

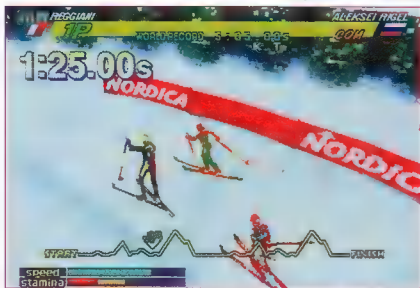
Nintendo noch arbeitet. In Japan soll "NBA Basketball" bereits im Juli ausgeliefert werden, so daß ein deutscher Herbst-Release wahrscheinlich ist – bestätigen konnte Nintendo Deutschland unsere Vermutung noch nicht.



Je nach Spielzug zoomt die virtuelle NBA-Kamera – hier die Halbtotale.

Winter Heat

Sega für Saturn, Ende Februar in Deutschland



Eine der trickreichsten Sportarten: Langlauf fordert exakte Steuerung, Übersicht und Beachtung der Topographie (unten).



Stilting digital: Nach schweißtreibendem Anlauf legt Ihr den Winkel fest und segelt ohne Steuermöglichkeit in's Tal.

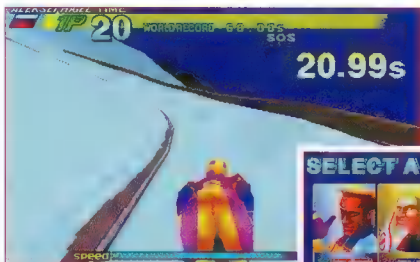
Eben erst taucht Segas STV-Platine in den Spielhallen auf, und schon in wenigen Wochen jagt Ihr auch zuhause durch Schnee und Eis. "Winter Heat" setzt das grafisch beeindruckende Leichtathletik-Spektakel "Athlete Kings" mit elf pflügigen Wintersportarten fort. Fans des ersten Teils fühlen sich sofort zuhause: Vorzeige-Blondschopf Karl Vain (Deutschland) zieht sich ebenso einen Thermo-Overall über wie der Japaner Joe Kudou und US-Multitalent Rick Blade. Jedem Sportler ist eine allgemeine Leistungsangabe zugeordnet. Schwede Johann Stensen beweist beim Langlauf Bärenkräfte, während der britische Neuzugang B.B. vor allem beim Skaten überzeugt. Bis zu vier Spieler nehmen per Multitap an der üppigen Winter-

party teil. Neben gewohnt hektischem Knopfgetrommel (Hochgeschwindigkeitsabfahrt) steht diesmal das geübte Zusammenspiel von Tempo-, Action- und Steuerkreuzaktionen im Mittelpunkt: Beim Bobfahren und Rodeln (oben) ergänzt Ihr schnelles Button-Gedrückte beim Start mit gefühlvollem Zentrieren, während der rasanten 3D-Abfahrt und beim Eisschnellauf perfektioniert Ihr Steuer- und Geschwindigkeits-Funktionen zugleich.

In unserer Vorversion begeisterte insbesondere der Langlauf: Auf einer kilometerlangen, isometrisch scrollenden Berg- und Talpiste dosiert Ihr den Stockeinsatz in Abhängigkeit vom Zustand des Kreislaufs. Berücksichtigt Ihr die am unteren Bildrand angezeigten Höhenverhältnisse, sind kraftvolle Spurts bergauf möglich, während der dringenden notwendigen Erholungspause dagegen gleitet Ihr schwingend nach unten. Imposant die Perspektive beim alpinen Abfahrtslauf mit Ski und Snowboard: Hautnah rasst Ihr mit Eurem aerodynamisch eingehüllten Sportler gewundene Steilpisten hinab, lenkt frühzeitig ein, um den seitlichen Absperrungstafeln auszuweichen und hüpf

geistesgegenwärtig über gefährliche Unebenheiten hinweg. Beim Trickski nehmt Ihr durch Stoppen einer pulsierenden Leiste genügend Schwung für mehrere kunstvolle Pirouetten mit, außerdem solltet Ihr bei der Landung möglichst aufrecht stehen.

Die hohe Grafikauflösung von "Athlete Kings" erreicht "Winter Heat" nicht, trotzdem motivieren die anspruchsvollen 3D-Disziplinen dank herausfordernder Steuerung mehr als die simplen Aufgaben des Leichtathletik-Vorgängers. Beeindruckend sind erneut die originellen Animationen der Comic-Akteure: Wenn Narzist Karl sich routiniert feiern lässt und der coole Rick wie selbstverständlich den Weltrekord knackt, kommt Olympia-Stimmung auf. Spielt Ihr zu viert, stellt Ihr auf Wunsch sogar Eure eigene Olympiade zusammen und wählt aus den elf Disziplinen per Knopfdruck Euer aktuelles Pennum aus. *cb*



Superschnelle Jagd durch den Eiskanal: Jeder Kontakt mit der Bande kostet Euch einige Zehntelsekunden!



Per Multitap dürften sich bis zu vier Sportler messen. Je nach Disziplin spielt Ihr allein, im Duett oder zu viert gleichzeitig.



Vor jeder Disziplin wird Euch die Steuerung erläutert: Meist nutzt Ihr Tasten und Pad zugleich.



Wechselnde Perspektiven in Segas Winterolympiade: Beim Abfahrtslauf (links) jagt Ihr hinter dem Sportler ins Tal, Eislauf und Slalom steuert Ihr aus der Isometrik-Ansicht.

...Der Prophet und das eigene Land: Nach einer Verkaufsstatistik des japanischen Famitsu-Magazins wurden bis September in Japan nur 2,4 Millionen N64-Konsolen verkauft: Deutlich weniger als Saturn- (5,2 Mio.) oder Playstation- (8,6 Mio.) Grundgeräts. Anders die Zahlen für die USA und Europa: Dort führt die Playstation mit 11,4 Mio. Stück nur knapp vor dem N64, das in beiden Ferriertorien zusammen 9 Mio. Käufer fand. Abgeschlagen landet der Saturn hier bei 2,9 Mio. Geräten.

Gex 2 - Enter the Gecko

Crystal Dynamics für Playstation und Nintendo 64, ab März in Deutschland



Als Mini-Godzilla wütet Gex in einer amerikanischen Großstadt und zerschlägt mit seinem Schwanz sämtliche Hochhäuser



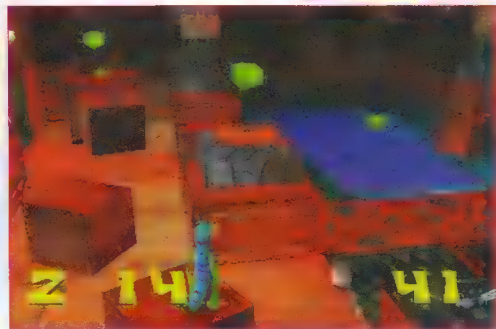
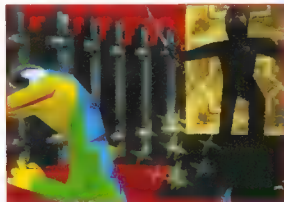
Idyllische Parklandschaft mit Regenbogen-Kulisse; Gex durchstreift völlig unterschiedliche Szenarien - mal bunt, mal düster.

...Sega einfach Namenslotterie: Die angekündigte 64-Bit-Konsole des "Sonic"-Erfinders hieß zunächst "Black Belt", ehe sie auf "Dural" getauft wurde. Nun gab Sega den dritten Pseudo-Namen bekannt: "Katana" (Fachbegriff für ein japanisches Langschwert) soll der Kraftprotz (zumindest) in den nächsten Monaten heißen. Allerdings räumte Sega ein, daß die finale Entscheidung über den Namen noch nicht gefallen sei.

Crystal Dynamics feilt an ihrem Firmen-Maskottchen: 1994 erschien mit "Gex" das erste Jump'n'Run fürs glücklose 3DO - ein nettes Spiel, aber kein aufregendes Highlight. Auch die späte Umsetzung für Playstation und Saturn hauchte dem schelmischen Reptil kein neues Spielspaß-Leben ein.

Die aktuelle Fortsetzung ist jedoch von anderem Kaliber: Schon auf der letzten E3-Messe konnte uns das 3D-Hüpfspiel mit dem Untertitel "Enter the Gecko" beeindrucken, nun durften wir auf eigene Faust die Levels erkunden. Dabei sprang uns sofort der traumhaft animierte Held ins Auge: Gex grinst frech in die Kamera, entpuppt sich in Spielpausen als facettenreicher Alleinunterhalter und verteilt mit seinem eisenharten Schwanz schlagende Argumente. Eine Handvoll Extras sorgen dafür, daß Gex zum neongrünen Designer-Reptil mutiert oder Feuerbälle schleudert. Dabei spürt Gelegenheits-Zweibeiner Gex nicht nur auf normalen Flachebenen, sondern nutzt seine dezent verkümmerten Arme zum vierpfötigen Wandklettern. Seine haarsträubenden Abenteuer besticht Gex fast so cool wie Pierce Brosnan in seinem aktuellen 007-Streifen. Leider hat der tierische Held kein Karate-taugliches Mädel bei sich...

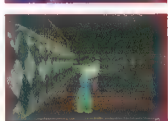
Um die 15 Levels stehen dem "Gex"-Fan bevor: Dabei spaziert Ihr nicht ausschließlich durch psychedelische Szenarien à la "Pandemonium 2", sondern erkundet auch putzige Wald- und Wiesen-Kulissen. Euer Auftrag, solltet Ihr in übernehmen, zieht Euch ins harte Business des Kabel-Fernsehens. Als Regierungs-Agent haltet Ihr Bösewicht Rez ab, als TV-Monopolist seinen schlechten Geschmack via Glasfaser-Netz zu verbreiten. Dazu zappt Ihr Euch in etliche TV-Programme - und schon seid Ihr mitten im Spiel.



In verschiedenen Bonus-Leveln giert Gex nach besonders leckeren Objekten, die freizügig in der Landschaft verstreut wurden.

Technisch hat "Gex 2" mit dem Vorgänger überhaupt nichts mehr gemein. Gex stapft durch eine flott zoomende und rotierende Polygon-Umgebung à la "Super Mario" oder "Croc". Die 3D-Optik muß sich keinesfalls hinter konkurrierenden Playstation-Spielen verstecken. Über 30 Spieldesigner, Programmierer und Grafiker tüfteln seit beinahe zwei Jahren an den Routinen, die jedes Technik-Schmankerl in Szene setzen - von Z-Buffering bis zu Echtzeit-Lichtquellen.

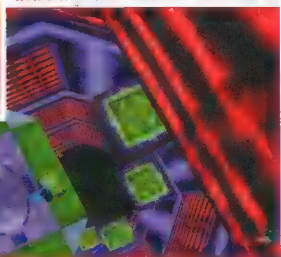
Via Joypad oder Analog-Stick spurtet Ihr elegant durch die Gegend - stets auf der Hut vor aggressiven Pflanzen, elektrisierenden Plattformen, tiefen Schächten und attackierenden Nebendarstellern. Ihr werdet von Zombies verfolgt, von Bärenfallen zerpfückt und begrüßt dezent verfilmte "Krieg der Sterne"-Helden. Die Szenarien orientieren sich an bekannten Fernseh- und Kino-Schauplätzen, u.a. mit Looney-



Die Zukunft des TV? Impressionen aus dem "Gex"-Kanal.

Tunes-, NYPD-Blue-, Star-Wars- und Kung-Fu-Kulissen.

Crystal Dynamics legt allerdings Wert darauf, daß der Humor nicht zu kurz kommt. In den USA wird ein bekann-



Während Gex ganz links oben einem Ninja-Oberrnatz gegenübersteht, blickt er oben in einen kilometer tiefen Schacht mit Dutzenden von Plattformen.

ter Stand-Up-Comedian für Sprachwitz sorgen und Gex mit kultigen Einzeilern beleben. Ob diese ins Deutsche übersetzt werden, steht noch nicht fest. Zur Zeit hat die Playstation-Version Vorrang; die geplante N64-Umsetzung wird vom US-Programmteam Realtime in Angriff genommen, dürfte aber nicht vor Sommer erscheinen.



N 64

Running Games

PSX PC

New Generation of Entertainment

02232-35 80 1

http://www.running-games.com

Ihr Videospiele Versand



Playstation

Playstation Grundgerät	299,90
Playstation mit 2 Pads +Mem. Card	333,90
Ace Combat 2	89,90
Agent Armstrong	89,90
Baphomets Fluch 2	89,90
Batman & Robin	89,90
Broken Helix	99,90
Bubble Bobble 2	79,90
Bust a Move 3	69,90
Castlevania	89,90
Colony Wars	89,90
Comm. & Conquer 2	99,90
Crash Bandicoot 2	89,90
Crow City of Angels	89,90
Deathtrap Dungeons	89,90
Destruction Derby 2	99,90
Discworld 2	99,90
Explosive Racing	89,90
Fantastic 4	79,90
Fighting Force	99,90

Playstation Zubehör:

Multinorm Umbau incl. RGB Kabel	89,90
Umbau Set (Chip+RGB Kabel)	59,90
Joypad Sony	49,90
Memory Card Sony	39,90

Final Fantasy 7	109,90
Formel 1 '97	99,90
Formular Cards	99,90
Frogger	89,90
G-Police	109,90
Hercules	89,90
Int. Superstar Soccer Pro	89,90
Jurassic Park - Lost World	89,90
Lucky Luke	89,90
Madden NFL '98	89,90
Magic the Gathering	89,90
MDK	89,90
Mega Man 8	89,90
Nuclear Strike	89,90
Pandemonium 2	89,90
Resident Evil Directors Cut	89,90
Soul Blade	99,90
Streetfighter EX Plus	89,90
Time Crisis incl. Gun	139,90
Tomb Raider 2	99,90

Link Kabel	29,90
Mad Catz Lenkrad	149,90
Predator Gun	69,90
Analog Controller	59,90

Playstation Grundgerät
mit 1 Jahr Herstellergarantie **299,90**

Multinorm Playstation **349,90**

3 Jahre Garantie !!! **49,90**

MDK mit Spieleberater



99,90

Running Joypad **24,90**

Running Memory Card **29,90**

3 Memory Cards **79,90**

Bei Bestellungen ab 3 Spielen gibts ein tolles Minitelespiel mit verschiedenen Tetris Varianten **gratis** dazu



89,90



Nintendo 64

Nintendo 64 Grundgerät	299,90
Blast Corps	109,90
Bomber Man 64	89,90
Clayfighter 63 1/3	149,90
Dark Rif	139,90
Diddy Kong Racing	89,90
Extreme G	139,90
F1 Pole Position 64	139,90
G.A.S.P.	149,90
Geomon	149,90
Golden Eye 007	139,90
Hexen 64	139,90
Int. Superstar Soccer 64	139,90

Nintendo 64 Zubehör:

Multinorm Adapter	59,90
Controller	59,90
Controller Pak	39,90

Lamborghini 64	139,90
Starfox 64 incl. Rumble Pack	129,90
Mario Kart 64	89,90
Multi Racing Championship	139,90
NBA Hang Time	129,90
Pilot Wings 64	109,90
Star Wars	129,90
Super Mario 64	89,90
Top Gear Rally	139,90
Turok DT/Uncut	139,90
Wave Race 64	89,90
Wayne Gretzky 3D Hockey	129,90
WCW Wrestling	149,90

Nintendo 64 Grundgerät

mit 1 Jahr Herstellergarantie **299,90**

3 Jahre Garantie !!! **49,90**

Running Memory Card

24,90

Weitere Spiele + Zubehör sowie die neuesten Importe für alle Systeme auf Anfrage !!!

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele !!! Informationen auf Anfrage.

Spieleberater & Lösungshefte

zum Beispiel:

Baphomets Fluch 2	Resident Evil
MDK	Oddworld: Abe's Odysee
Exhumed	Excalibur
Suikoden	Tekken 2 / Toshinden 2
Legacy of Kain	Command & Conquer 2

14,80

Wir führen auch Spieleberater & Lösungshefte
zu vielen anderen Spielen! Einfach mal nachfragen!

Alle Artikel werden per Nachnahme, zzgl. DM 9,90 Versandkosten, versandt. Ab einer Bestellung von drei Artikeln erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten Ware, werden pauschal mit den uns entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Es gelten unsere AGB. Vorbestellungen von Soft- und Hardware sind jederzeit möglich.

PSX PC
Running Games
New Generation of Entertainment

Kölnstr. 73 - 50354 Hürth
Tel.: 02232-35801
Fax: Bitte Tel. erfragen

Internet - Homepage:
<http://www.running-games.com>

Bestellzeiten:
Mo.-Fr.: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa. : 10.00 - 16.00 Uhr

Händleranfragen erwünscht!



Ist das... Die Zukunft des Videospiele?

Mit der Hardware- und Pocket-Monster-Offensive der "Space World '97" hat Nintendo die internationale Fan-Gemeinde irritiert. MANIAC untersucht das japanische "Pokemon"-Phänomen und analysiert Trends und Zubehör des nächsten Jahrtausends.



laubt man dem Nintendo-Präsidenten Hiroshi Yamauchi, wird sich das Videospielgeschäft bis zum Jahr 2.000 drastisch ändern – oder untergehen! Einmal pro Jahr, jeweils im November zur Eröffnung der Nintendo-Messe "Space World", re-

sümiert der neben Bill Gates mächtigste Mann der Software-Branche die vergangenen Monate und blickt in die Zukunft. Was er vor wenigen Wochen in Tokyo den angereisten Insidern berichtete, war jedoch starker Tobak: Der kurze Lebenszyklus gegenwärtiger "TV Game"-Spiele treibe die Branche in den Ruin, die aktuelle Spielergeneration "werde den Markt

zerstören", so Yamauchi wörtlich. Der Nintendo-Chef bezog die Kritik primär auf den japanischen Markt, nahm jedoch auch Europa und die USA nicht aus.



Das A bis Z der Technik-Hypes



Zeit für Nintendo, eine neue Generation interaktiver Spielzeuge einzuführen: Wie bereits in MAN!AC 1/97 berichtet, nannte Yamauchi vier Schlüsselbegriffe für den Konsolenmarkt des nächsten Jahrtausends: Pflege, Training,

Sammeln und Ergänzen. Um den Lebenszyklus eines Spiels von momentan drei Monaten auf zwölf und mehr zu erhöhen, müssen die Hersteller den "Pokemon"-Weg beschreiten: Die "Pocket Monster" (kurz: "Pokemon")-Rollenspiele haben sich besser verkauft als der erfolgreichste Mario-Titel und halten sich nach über einem Jahr noch immer in den Top Ten. Selbst für Nintendo ist das ein ungewöhnlicher Erfolg und wichtig für das Renommee der Firma in Japan, denn dort verkauft sich das N64 nur schleppend. Für deutsche Spieler schwer zu glauben, doch die brillanten N64-Modulspele der Messe (siehe Previews) waren Yamauchi in seiner Rede kein Wort wert – für den Firmenpatronen sind Pokemon-Rollenspiele die Zukunft des Spiele-Software.

gewagter wie "Activator" für Drive, für die nie zu erwarten ist, welche Features sie bringen werden. Während die meisten Hersteller ihre neuen Produkte als "Zubehör" für bestehende Konsolen präsentieren, sehen sie sich als "Ersatz" für die alten an. MAN!AC was zu erwarten ist, welche Features sie bringen werden. Downloads Immer wie V, dem wie V, wie V, masterhaben und Lenkräder für 1000-Mark, die über, Atari war, Kabeinetz fu, mente, chtzeit mit anderen, sind, Nintendo, zu zocke, mittlerweile von, ERSTER EINSATZ, Gameline, für, alternativer, wo Sony, mitter, der, nutzt Auch Tin, wie, Combat, den, solke, als, Verkaufskanal, verwendet Vor, –stalt, vor, war, zuletzt, weitere, an der, ERSTER EINSATZ, BIOSPIEL, "the Whales", und andere, als via Gameline, sein, ist Nintendo, an der, Wirklichkeit, in Hersteller, Denn, die nicht, oder öffentliche, sondern, für, nutzen, die, eCash, nicht viel, wenn, elek, Geld, der, T, und SDN, zu, um, für, zu, HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? Je, aber nur langfristig, denn die, (Kabel- und Telefonnetz) steht, Tai, Zahlungsmethoditäten sind noch nicht, kurzweilende, flächendeckende Spiele-Downloads in Europa in kommen.

Nur, von, jeder, sich, sein, mit diesem V, ist Nintendo, an der, Wirklichkeit, in Hersteller, Denn, die nicht, oder öffentliche, sondern, für, nutzen, die, eCash, nicht viel, wenn, elek, Geld, der, T, und SDN, zu, um, für, zu, weitere, an der, ERSTER EINSATZ, BIOSPIEL, "the Whales", und andere, als via Gameline, sein, ist Nintendo, an der, Wirklichkeit, in Hersteller, Denn, die nicht, oder öffentliche, sondern, für, nutzen, die, eCash, nicht viel, wenn, elek, Geld, der, T, und SDN, zu, um, für, zu,

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? Je, aber nur langfristig, denn die, (Kabel- und Telefonnetz) steht, Tai, Zahlungsmethoditäten sind noch nicht, kurzweilende, flächendeckende Spiele-Downloads in Europa in kommen.

Force Feedback

ein, sich die, Innovationen kommt, aus, Wissenschaft und wurde, erstes in, Ataris, mit, ltr, Microsoft baut die besten Force-Feedback-Joysticks – sie kosten fast soviel wie eine neue Konsole!



Sony's Analog-Pad wird in Japan bereits mit verbesserten Force-Feedback ausgeliefert, in Deutschland ist der Controller nur ohne dieses Feature erhältlich.

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? Aufgrund der verwendeten Bausteine bleibt "echtes" Force Feedback (meist im Zusammenhang mit vollwertigen analogen Controllern) mittelfristig am besten für den Markt. Solange entsprechende Stückel nicht millimetergenau gefertigt werden, lassen Spiele erscheinen, die Force Feedback voll nutzen. So könnte auch in den nächsten Jahren noch Lowend-Lösungen in die "Wrestling-Pak".



Motion Tracking



– was in, Trickfilm, in, seit Jahren, auch dem, waren, reits, "Wrestling-Pak", das, V1 und 1, das, X-Mark für ein NES, ein, nur, auch, abzutasten, und in, ein, sich, war ein, und, hatte mit teuren, tech, nisch nichts, in V, und in, statt, od, Sensoren verwendet, ERSTER EINSATZ, IM V1 BIOSPIEL, "Athlete", "Wrestling-Pak".

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? Motion-Tracking in Echtzeit statt Stick, Pad und Lightgun ist langfristig unwahrscheinlich, neben technischen Aufwand, eine Bewegung akkurat in der Zeit abzuzeichnen, stört auch ein profanes Design-Problem: Die Zukunftsweisen der Technologie: Welcher Spieler springt so ausdauernd wie Mario, Ryu oder Bandicoot, nur hat schon Lust, stundenlang mit der Kamera zu spüren oder sich über Wrestling-Monster anzutrainieren?

Quo vadis, Nintendo?

Mit "Pokemon" verband Nintendo Rollenspiel- und Tamagotchi-Elemente sowie Ideen aus dem amerikanischen "Magic the Gathering" und schuf damit den größten Erfolg seit Erfindung des Game Boys. Wie die "Pocket Monster" funktionieren verrät Euch Olli im Kasten unten – nur wenn man das unwiderstehliche Spielprinzip der Taschenmonster durchschaut, versteht man die zahlreichen anderen Nintendo-Innovationen der Space World 97:

1. 64GB Pak

Das Plug'n Play-Prinzip sorgt für Kompatibilität zwischen N64 und Game Boy: Statt Rumble- oder Memory Pak wird das "64GB" ins Joypad gesteckt.

Die Schnittstelle des N64 zum Game Boy: Strategie- und Rollenspielfunktionen können über dieses Modul vom Handheld auf die Wohnzimmer-Konsole übertragen werden. Seid Ihr unterwegs, randalieren Eure Taschenmonster auf dem Schwarz/Weiß-Display des Game Boy oder prügeln sich via Link mit den Wesen Eurer Kumpels. Zuhause steckt Ihr Eure Game-



Was treiben Eure Monster, wenn sie nicht als Kämpfer in der Arena stehen? Mit dem "Snap"-Programm begebt Ihr Euch auf Pokemon-Safari.



Boy-Modul ins 64GB-Pak (und dieses wiederum in den N64-Controller) und entlastet damit Eure Pocket Monster in farbige N64-Welten wie z.B.:

2. Pokemon Stadium

Im 64DD-"Stadium" treffen sich die Pokemon-Kreaturen zu spektakulären Gefechten in 3D: Survival of the Fittest.



Pokemon Stadium: Möge der Stärkere gewinnen!



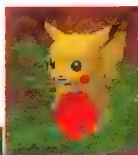
Auf dem Game Boy in Schwarz-Weiß geboren, toben sich die Pocketmonster bald im farbigen N64-"Stadium" aus.

3. Pokemon Snap

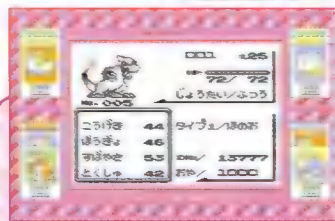
Mit der virtuellen Kamera auf Pokemon-Safari: Beobachtet Eure Dinos und Knuddelwesen beim Fressen und Spielen, Schlafen und Herumtanzen. Die witzigsten Szenen haltet Ihr im Schnappschuß fest. Dank 64DD und Memory Card könnt Ihr die Pokemon-Fotos archivieren und/oder weitergeben.

4. Pikachu

Ein herziges Wesen aus dem Pokemon-Kosmos ist der Star dieses Spiel-



Pocketmonster als 64-Bit-Tamagotchi: Über Mikro redet Ihr Eurem digitalen Haustier "Pikachu" zu.



Gruis der Drache: Das Statusmenü zeigt Euch Eigenschaften und Aussehen der Monster.

1996 erblickte das erste "Pocket Monster" das Licht der Game-Boy-Welt, seitdem ist der Bestseller nicht mehr aus den Japan-Charts verschwunden: In der genialen Mischung aus Rollenspiel und Tamagotchi steuert Ihr einen Schuljungen, der auf der Suche nach den acht mächtigsten Obermotzen eine fiktive Welt durchstreift. Heiltränke kauft und gefährliche Missionen besteht. Erst im Kampf-Modus gibt "Pocket Monsters" seine Einzigartigkeit preis: Statt selbst in die Schlacht zu ziehen, schiebt Ihr bis zu sechs Hosentaschenmonster vor, die Ihr zu Spielbeginn und später an geheimen Stellen entdeckt. Am Anfang habt Ihr nur eine kleine Echse oder einen Goldfisch in der Tasche, die den Gegner im

KAMPF DER TASCHENMONSTER

Kampf lediglich mit Fauchen und Hüpfen zum Lachen bringen. Mit zunehmender Kampferfahrung wachsen Eure Tieren zu furchteinflößenden Drachen, Killer-vögeln und Raubfischen heran, die andere Monster mit Bissen, Prankenschlägen und Feueratem verschlucken. Bis zu vier verschiedene Attacken beherrscht jedes Ungeheuer, taktische Manöver verwirren Eure Gegner oder bannen sie in ein Kraftfeld. Die bevorzugten Angriffsvarianten entwickeln sich mit Eurem Schützling weiter. Dies macht sich nicht nur in Kampf- und Schnelligkeitswerten bemerkbar. Mit der Entwicklungsstufe verändert sich auch das Aussehen. Interessant wird's mit einem zweiten Spieler: In jeder Stadt findet Ihr den "Poke"-Club, wo Ihr Eure Monster heilt und gegen die Schützlinge eines Freundes kämpft. Ist Euer Game Boy via Linkkabel mit dem Eures Kumpels verbunden, gewährt Euch ein Türsteher Einlaß ins Duell-Hinterzimmer. Dort plättet Ihr rundenweise die Ungeheuer Eures Freundes, eifriges Suchen nach Geheimmonstern macht

sich bezahlt. Die vier "Pocket Monsters"-Spiele (blau, grün, rot und rosa) werden jetzt durch Gold- und Silber-Module ergänzt: Die Version unterscheiden sich lediglich durch ihre Monster und deren Fähigkeiten, alle Örtlichkeiten und Missionen sind identisch. So entsteht eine Unzahl an Kombinationen: Trefft Ihr in U-Bahn oder Schule einen anderen "Pocket Monster"-Streiter, steht Ihr völlig unbekannten Monsterrassen gegenüber. 150 wurden bisher in den Spielen entdeckt, eine weitere gab's als Exklusiv-Geschenk für alle Space-World-Besucher. oe



Kampf um den Meistertitel: In der Rollenspielwelt entdeckt Ihr acht gefährliche Monsterrassen.



Japanische Spieler lieben ihre Pocketmonster – in den USA sollen modifizierte Versionen erscheinen.

programms: Mittels Mikro geht ihr Aufmunterungen und Befehle an Euren kleinen Freund weiter, der ähnlich wie Fujis "Fin Fin" ein eigenständiges Leben in paradiesischer Umwelt führt. Je nach Lebenssituation und Eurem Beistand kann Pikachu grollen, lächen oder sich relaxed zurücklehnen – die Kids auf der "Space World 97" waren begeistert.



Der Hit bei Kids: Das Sofort-Erlebnis der neuen Game-Boy-Kamera entzückte auch ältere Handheld-Fans.

5. "Capture"-Modul

Die Schnittstelle zwischen N64 (bzw. 64DD) und der Außenwelt: An die Cinch-Buchsen des "Capture"-Moduls können Kamera- und Videorekorder angeschlossen werden, um Bilder und Animationen auf N64 und 64DD zu importieren. Zur Weiterverarbeitung nützt ihr die...

6. "Mario Artist"-Serie

...die momentan aus drei 64DD-Titeln besteht: Der "Polygon Maker" ist ein einfaches CAD-Programm, in dem ihr Gebäude, Raumschiffe und andere 3D-Objekte konstruiert und bemalt. Der "Picture Maker" wirkt wie eine Mischung aus dem 16-Bit-"Mario Paint" und einem abgespeckten "Photoshop", ein Mal- und Bildbearbeitungsprogramm für Einsteiger und Kinder.



Nintendos neues "Capture"-Modul verbindet N64 und 64DD mit handelsüblichem Video-Equipment.



Ein "Talent Maker"-Heid mit Digi-Gesichtstextur: Grafikkäden sind zwischen den einzelnen "Artist"-Programmen austauschbar.

Image-Capture & Synthese



Erster Schritt zur Image-Synthese: In Japan lieferte Sega bereits eine Digi-Cam aus.

von... Spiele... eine... zu... sich kein... erst mit... sehr Zweck... in... aus... die... aber... Arcade-Bereich mit... findet ihr... Club"-Geräten die... und... ähnlich... auf die... haltet ihr... als... Paßbild-Automaten... von... etzt Euch... zwei... der... wahlweise... möchte... einen Am 4... der... Macher ein... Software und Drucker für die Playstation... Briefe... das... und zu... einzubinden... Aufkleber



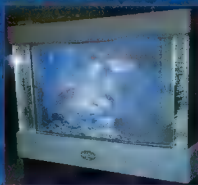
Für 500 Mark verkauft Koei Capture-Schnittstelle, Anwender-Software und Drucker für die Playstation.

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT?

Ja, denn dank dem Boom im Bereich der Digi-Fotografie und neuen Schnittstellen zwischen Video und Konsole wird bald Software auftauchen, die den Import eigener Bilder erlaubt. Das Problem "Wie lassen sich eigene Schnappschüsse verknüpfen im Videospiel einsetzen?" schreckt Hersteller wie Nintendo, Koei und Sega nicht ab, hier kräftig zu forschen.

Künstliche Leben

Als erste... von der... hen in... vom "Künstlichen... in... ein... etwas... hat auch... in... die... um... die... Wuschel-Lebewesen... vor einem Jahr so... in... von Sony... (Beigbar und...)



Von echten Fischen nicht zu unterscheiden: Hinter diesem virtuellen Aquarium steckt ein Laser-Disc-Spieler.

ERSTER EINSATZ: "COMPUTER-SPIEL" ("Game or He" (1970), "Computer People" (1985))



Der amerikanische Computer-Wissenschaftler Karl Sims erschuf digitale Lebewesen, die (rechts) selbständig um einen Würfel kämpfen. Schon zehn Jahre zuvor hatte David Crane seine (weit weniger intelligenten) "Little Computer People" (links) erschaffen.

hat mit... das... Massenmarkts... konnte... kcool aber... hat in die Surf... Trotzdem... das... ein... für die... denn eine... zwischen... und Bild... schirmheld wünschen... die... jetzt, wo... fehlt... AV nur...

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT?

Leben... wird den Spieler noch im Jahr 4... kaum... in Verbindung mit anderen Technologien (Portabilität, Sprachabgabe, Vernetzung) oder als... als... Rolle... hat das Thema aber eine große Zukunft. Auf dem Hardware-Bereich im digitalen Labowesen verzichten, gefragt und stehen... Algorithmen. Einer der... Leben ist "Abe's Odyssey"-Schöpfer Lorenz Lanning: "Spielehelden... als... individuellen... Fortschritte in der Charakter-Kommunikation, Intelligenz, und... werden... Spielpaß auf... neue... haben. Der... wird... entwickelt, geradezu... die... Spieler ausgeni...



Die strenge Gesetzesgrundlage verhindert den Durchbruch pornographischer Inhalte in Europa. In Japan sind Sex-Adventures (hier von Eri) das beliebteste Spielgenre.

Pornographie

erotik und harte... waren... aber seit... ob als... Comic oder Text... und... In den USA... etabliert... FMV-Machwerken... was... wo... das... 80er-Jahre-Adven... m)... uck hinterließen... und eine... ins... sind fast... Hälfte aller... erhältlich... vielfach... ERSTER EINSATZ IM VIDEOSPIEL: porn ("Game or He's Revenge" (1970), "Lolita Syndrome" (Entp, 1983))... während in Japan... werden in Japan... an... Mann... Mit der... sich... weiter... einem... Hoch der... Sexabenteuer auf...

HAT DAS GENRE EINE ZUKUNFT?

Mittelfristig... bereits in... TV weichen Moralvorstellungen, Tabus und Verbote lassen, aber beharrlich auf. Verschiedene Betreiber des digitalen Fernsehens, aber auch Verlage (wie z.B. Taschen) testen momentan, wie weit man in Deutschland unzensuriert gehen kann - vor allem das millionenschwere Engagement der TV-Majors dürfte die Rechtefrage in den nächsten Jahren verändern. Wird nackte Haut auf Druck des Fernsehens zunehmend gesellschaftsfähig, wegen sich auch Spieldesigner an die brisante Thematik - und machen wie in Japan mit hochwertigen "Ab 18"-Produkten Kasse.

Spamkling

Sound: Ob... (Ihr... auf... sein... und... bis zu... ERSTER EINSATZ IM VIDEOSPIEL: "Probit" (1985), "Dynasty" (1990), "Mystery" (1991)



Der Spieleheld oben links entstand in "Talent-Maker", sein T-Shirt im "Picture Maker". Rechts sieht ihr zwei Arbeitsschritte des "Polygon Maker".

Mit dem "Talent Maker" wiederum erschafft ihr virtuelle Stars – auf Wunsch auch mit Eurer eigenen Gesichtstextur. Die Digi-Helden können weitergegeben oder in Geschicklichkeitsspielen eingesetzt werden. Eine Maus als Zubehör ist für den N64-Künstler unerlässlich und wird von Nintendo selbst in wenigen Wochen in Japan veröffentlicht.

Für präzises Konstruieren & Malen mit der "Mario Artist"-Serie ist die N64-Maus unerlässlich.

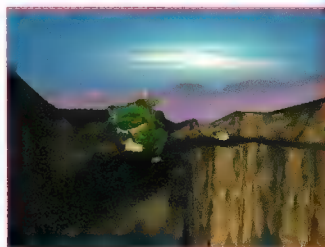
7. Pocket-Kamera und -Printer

Wie's mit dem Konsolen-Hobby weitergeht, demonstriert Nintendo anhand des Game Boy: Für je rund 70 Mark stöpselt Ihr Schwarz/Weiß-Kamera und -Drucker an Euer Handheld. Mittels einfacher Bildbearbeitungsprogramme könnt Ihr eigene Aufnahmen in



Handlich und preiswert: Kamera und Drucker für den Game Boy.

Echtzeit manipulieren, ausdrucken oder via Link an einen Kumpel schicken. Wir MANIACS sind beeindruckt.



Wie das "Mario"-Jump'n'Run und das geplante Action-Adventure "Zelda" lockt Euch auch...

Auch Rollenspiele mit ihren historischen, geographischen und sozialen Daten sowie austauschbaren Heldencharakteren profitieren von Speichemedien wie Festplatte, Wechselscheibe oder 64DD. Laut Yamauchi und Miyamoto sind fehlende Rollenspiele einer der beiden Gründe für den Mißerfolg des N64 in Japan. Da der alte RGP-Kumpen Square momentan nicht für Nintendo entwickelt, tritt der Marktführer die Flucht nach vorne an: N64-Rollenspiele werden vorerst von Nintendo selbst oder einem engen Partner programmiert. Und da man gerade dabei ist, soll das Genre umgekrempelt und neu erfunden werden. Das 64DD soll nicht nur den für ein Rollenspiel benötigten Speicherplatz stellen (3 CDs für "Final Fantasy 7").

Software für das 64DD

Entgegen früherer Ankündigungen will Nintendo das 64DD (bzw. "N64 Disk") nicht als normales Speicherspeichermedium nutzen, sondern mit dem beschreibbaren Massenspeicher eine neue Art von Videospielen erfinden. Komplexe Wesen und Welten, die sich optisch und in Dutzenden von Eigenschaften (sprich: Parametern) ändern, können gespeichert, archiviert oder getauscht werden. Neben "Pocket Monster", "Tamagotchi" und Malprogrammen weist vor allem der amerikanische Klassiker "Sim City" den Nintendo-Designern den Weg. Dieses Spiel (siehe auch Preview auf Seite 22) definierte schon Ende der 80er-

Jahre den Begriff des "Digital Toy" im Kontrast zum normalen Computer. In das "Sim City"-Großstadtleben greift Ihr ein, ohne es "gewinnen" zu können.



Enttäuschung auf den ersten Blick: Dem kruden Video-Demo zum "Mario RPG" war noch nicht zu entnehmen, mit welchen neuen Ideen Nintendo das Rollenspiel revolutionieren will.

Zukunftsträchtig? Spiele und Anwendungen für das 64DD

TITEL	GENRE	RELEASE	ANMERKUNG
Derby Stallion	Strategie-Simulation	nicht bekannt	Rennpferdzucht und -handel: Der Japan-Hit (u.a. für PlayStation und Saturn erhältlich) wird für das N64 komplett überarbeitet. Kommt entweder als eigenständiges Spiel oder als Addon-Disk für "F Zero X".
F-Zero DD	Rennspiel	nicht bekannt	Dreiteilige "Maker"-Serie (siehe Text) im Zusammenspiel mit dem "Capture"-Modul.
Mario Artist	Anwender-Software	Juni/Juli	Wird nicht von Square entwickelt und lief in Tokyo nur als Demo auf Video.
Mario RPG 2	Rollenspiel	nicht bekannt	Lief in Tokyo nur als Demo, hierzulande ist der Vorgänger als "Earthbound" bekannt.
Mother 3	Rollenspiel	nicht bekannt	Foto-Safari im Land der "Pocket Monster"; mit Exportfunktion.
Pokemon Snap	Anwender-Software	nicht bekannt	Duell der Taschenmonster: Farbige 3D-Arena für ehrgeizige Pokemon-Champs.
Pokemon Stadium	Rollenspiel-Addon	Juni	3D-Remake des besten Manager-Spiels aller Zeiten.
SimCity 64	Strategie-Simulation	nicht bekannt	Shigeru Miyamoto deutete eine Umsetzung dieses PC-3D-Action-Simulators an.
SimCopter	Action-Simulation	nicht bekannt	Entweder eine eigenständige 64DD-Fortsetzung oder eine Erweiterung-Disk zum Modul.
Zelda 2	Action-Adventure	nicht bekannt	



„das Rollenspiel "Mother" in eine frei begehbare 360°-Landschaft mit riesigen Polygon-Monstern.

sondern durch die Möglichkeit, Daten beliebig zu im- und exportieren, ein völlig neues Spielgefühl schaffen. Wie das genau funktioniert, darüber zerbrechen sich die Design-Profis um Shigeru Miyamoto und den "Pokemon"-Erfindern Herrn Ishihara und Herrn Tachedi gerade die Köpfe.

Das 16-Bit-"Mario RPG" wurde von Square entwickelt, doch die stehen bekanntlich nicht mehr zur Verfügung. Die haus-eigene Fortsetzung wirkte als Demo auf dem "Space World"-Video noch erstaunlich primitiv, doch ist aufgrund des verwendeten Grafikstils die Einbindung eigener Bilder, Gesichtstexturen o.ä. vorstellbar. Auch die Anime-Umsetzung "Emperor of the Jungle" (alias "Kimba, der weiße Löwe"), das letztes Jahr noch als mächtiges 128-MBit-Modul angekündigt wurde, erscheint wahrscheinlich für das 64DD und enthält eventuell Tamagotchi- und "Pocket Monster"-Elemente. Wenn Nintendo seine Pläne konsequent verwirklicht, sind die Tage des gehorsamen 3D-Video-Spielhelden gezählt und unabhängige Charaktere und Wesen (mit eigenem Dickkopf, Wünschen und Zielen) tollten über Euren Bildschirm.

Die Vision des vielleicht wichtigsten Spiele-Designers der 80er-Jahre würde damit Wirklichkeit: Nachdem David Crane die Welt mit 8-Bit-Bestsellern wie "Decathlon", "Pitfall" und "Ghostbusters" begeistert hatte, wagte er sich 1984 an eine neue Art des digitalen Spielzeugs: Sein "Little Computer People" war kommerziell kein Erfolg, emotional binden wollte sich kein Konsolen-Freak an den Stuhnhocker im Computer. Vielleicht hätte Crane statt dem nüchternen Nerd ein herziges Tamagotchi oder ein heißes

Mädel à la Croft digital beleben sollen... *wei*



Das erste N64-Rollenspiel: Die 64-Bit-Fortsetzung zu "Mother" (dt. "Earthbound") erscheint noch vor dem "Mario RPG 2".



eine... sind... Hochwertige Dolby-Digital-Verstärker wie der Yamaha DSP A-3090 benötigen fünf Lautsprecher und kosten über 2.000 Mark.

800... aber... Verfahren, die... ersannen... ent

einer Handvoll 16- und... (u.a. von... aber... Auf dem... haben es... im... Monaten

im Konami-Automaten... zum... damit... ohne zusätzliche

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? **Raumklang** (z.B. AC-3) ist auch in Zukunft ein Thema für die besser-
verdienende Minderheit. Denn im Vergleich zum konventi-
onellen Hardware-Equipment sind die benötigten Decoder
und Boxenhalterungen kaum verbreitet. Die Software-basierten
Raumklang-Verfahren gibt es eigentlich schon jetzt, aber
keine Klänge mehr - dafür ist der Bit-Raum wenig spektakulär.

Spracherkennung

Die... als... Kommunikationsmittel für Video...
schwärmen... nur die...
(die mit...
offen wollen), sondern auch...
selbst...
in... ab... in...
bis heute nur... die ihr mit Eurer Stimme...
Nintendos... das



Ist Echtzeit-"Speech Recognition" endlich reif für den Spiele- und Massenmarkt?
"Pikachu" von Nintendo.

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? Bedingt, denn nur als
Brückentechnik der Videospiele kann für "Speech Recognition"
eine unmittelbare Anwendung. Bisher haben seitdem Experimen-
te wie Fujis "Pin Pin" oder "Pikachu" von Nintendo nicht
davon ablenken, dass vollwertige Spracherkennung die heu-
tigen Hardware-Anforderungen. Soll das Software-Modul eine
Realzeit-Schlüsselrolle, sondern immer ausgewechselt
werden kann interpretieren, ist selbst ein 386X-Plattform
mit RISC-64-Bit-Prozessor fast ausgelastet - für andere
Arbeiten bleibt das System dann noch übrig. Auch die
Tatsache, dass Spracherkennungs-Software trainiert werden
muss (und selbst dann mit Fehlern und Wacklern behaftet
nicht sicher ist), vermindert den baldigen Durchbruch der
Technologie auf dem Massenmarkt.



Stereokopie
Seit...
träumen die...
von... von...
ist, wo... die...
damit...
daß die Bild...
Nintendos größter Flop:
Game-Boy-Erfinder G. Yokoi
hatte die Idee zum Virtual
Boy, eine US-Firma lieferte
die 3D-Display-Technologie



teuer und... nur... mit... TV-Optik nicht... kann Egal ob...
der... fasz...
niert... nur...
reißt ihr Euch...
Auf dem...
haben es...
im... Monaten

ERSTER EINSATZ
(Vectrex, 1983)
auf dem Gebiet



Visionäre Flops: Im Gegensatz zu den 8-Bit-Experimenten von Sega und Nintendo verstaubten die HMDs für Playstation (oben links) und Jaguar als Prototypen.

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? An Stereokopie, 3D-
Formaten und massenmarkttauglichen... arbeiten fast
alle wichtigen... und Optik-Hersteller. Unter
vielfältigen Ansätzen hat sich bislang aber noch keine Tech-
nik herauskristallisiert, die einen 3D-Massenmarkt erschaf-
fen könnte. Irgendwann wird es wohl "echte" Spiele geben -
wenn auch keiner, der... technischen und wahrneh-
mungspsychologischen Problemen und noch viele Sicher-
heits- und Gesundheitsfragen noch nicht geklärt.

Vernetzung & "Internet-Ready"

In diesem Bereich... der...
Nintendo...
die... zu...
laden... für...
auch in den USA und in... wo... ein
"Netlink"-Paket für... Saturn...
behindern die... und...
"Virtual On"...
die...
hätte 50.0... lockt die...
Ein Modem...
von Seto: An...
stöpselt, vert... nicht...
mit...
interessant... für...
Hersteller von...

HAT DIE TECHNIK ZUKUNFT? Wahrscheinlich
schon, denn die Substanz zum Spiel ist jeder im Haus
schon in einem anderen Haushalt und von Spielern ist
die nächste Konsolen-Generation energisch gefordert.
Nintendo hat bei der 64DD-Konzeption um Massen an-
gezielt, und das...
Systeme in den nächsten 18 Monaten zeigen, wird's
noch dauern, bis sich Netzwerk-fähige Konsolen
durchsetzen - die angesprochenen 35.000 und
Probleme der Internet-Verbindung werden die Hersteller
noch im Jahr 2.000 beschäftigen.

ERSTER EINSATZ
IM COMPUTER:
Spiel: "War" (Electronic
1996)

TELEPHONE: 0530 300000 FAX: 0530 300001

The image displays four screenshots from the game 'Call of Duty: Warzone', arranged in a 2x2 grid. Each screenshot is labeled with its respective location and objective:

- Top Left:** A screenshot of the 'FT Pole Position (N64) 00-' objective, showing a white airplane flying over a red and white striped background.
- Top Right:** A screenshot of the 'Torot (N64) 00-' objective, showing a character in a yellow shirt and black pants running through a field.
- Bottom Left:** A screenshot of the '104 4' objective, showing a character in a yellow shirt and black pants running through a field.
- Bottom Right:** A screenshot of the '104 4' objective, showing a character in a yellow shirt and black pants running through a field.



Nagano Winter Olympics (PS) 99,-/(N64) 144,-



299

SONY PLAY STATION 2	289
SONY PLAY STATION 3	289
SONY PLAY STATION 4	289
SONY PLAY STATION 5	289
SONY PLAY STATION 6	289
SONY PLAY STATION 7	289
SONY PLAY STATION 8	289
SONY PLAY STATION 9	289
SONY PLAY STATION 10	289
SONY PLAY STATION 11	289
SONY PLAY STATION 12	289
SONY PLAY STATION 13	289
SONY PLAY STATION 14	289
SONY PLAY STATION 15	289
SONY PLAY STATION 16	289
SONY PLAY STATION 17	289
SONY PLAY STATION 18	289
SONY PLAY STATION 19	289
SONY PLAY STATION 20	289
SONY PLAY STATION 21	289
SONY PLAY STATION 22	289
SONY PLAY STATION 23	289
SONY PLAY STATION 24	289
SONY PLAY STATION 25	289
SONY PLAY STATION 26	289
SONY PLAY STATION 27	289
SONY PLAY STATION 28	289
SONY PLAY STATION 29	289
SONY PLAY STATION 30	289
SONY PLAY STATION 31	289
SONY PLAY STATION 32	289
SONY PLAY STATION 33	289
SONY PLAY STATION 34	289
SONY PLAY STATION 35	289
SONY PLAY STATION 36	289
SONY PLAY STATION 37	289
SONY PLAY STATION 38	289
SONY PLAY STATION 39	289
SONY PLAY STATION 40	289
SONY PLAY STATION 41	289
SONY PLAY STATION 42	289
SONY PLAY STATION 43	289
SONY PLAY STATION 44	289
SONY PLAY STATION 45	289
SONY PLAY STATION 46	289
SONY PLAY STATION 47	289
SONY PLAY STATION 48	289
SONY PLAY STATION 49	289
SONY PLAY STATION 50	289
SONY PLAY STATION 51	289
SONY PLAY STATION 52	289
SONY PLAY STATION 53	289
SONY PLAY STATION 54	289
SONY PLAY STATION 55	289
SONY PLAY STATION 56	289
SONY PLAY STATION 57	289
SONY PLAY STATION 58	289
SONY PLAY STATION 59	289
SONY PLAY STATION 60	289
SONY PLAY STATION 61	289
SONY PLAY STATION 62	289
SONY PLAY STATION 63	289
SONY PLAY STATION 64	289
SONY PLAY STATION 65	289
SONY PLAY STATION 66	289
SONY PLAY STATION 67	289
SONY PLAY STATION 68	289
SONY PLAY STATION 69	289
SONY PLAY STATION 70	289
SONY PLAY STATION 71	289
SONY PLAY STATION 72	289
SONY PLAY STATION 73	289
SONY PLAY STATION 74	289
SONY PLAY STATION 75	289
SONY PLAY STATION 76	289
SONY PLAY STATION 77	289
SONY PLAY STATION 78	289
SONY PLAY STATION 79	289
SONY PLAY STATION 80	289
SONY PLAY STATION 81	289
SONY PLAY STATION 82	289
SONY PLAY STATION 83	289
SONY PLAY STATION 84	289
SONY PLAY STATION 85	289
SONY PLAY STATION 86	289
SONY PLAY STATION 87	289
SONY PLAY STATION 88	289
SONY PLAY STATION 89	289
SONY PLAY STATION 90	289
SONY PLAY STATION 91	289
SONY PLAY STATION 92	289
SONY PLAY STATION 93	289
SONY PLAY STATION 94	289
SONY PLAY STATION 95	289
SONY PLAY STATION 96	289
SONY PLAY STATION 97	289
SONY PLAY STATION 98	289
SONY PLAY STATION 99	289
SONY PLAY STATION 100	289

WOLF'S HEAD	79	CITRUS SMEN	85
BLOODY ROAR (BEAST JANI)	84	CROC	89
BROKEN HELIX	89	DEATHTRAP DRAGON (JANI)	88
WALLS BOWLING	79	DEVILS DOCTRINE	88
BUG RIDERS	84	DISC WORLD 2	89
RUSHING BLADE (JANI)	89	DREAMS (JANI)	89



BUSHIDO BLADE (PS)

BUST A MOVE II	89
CART RIDER CAR	89
CASTLE FLY	94
CLOCKWORK (JAN)	99
COLONY WARS	89
COMMAND & CONQUER 2	99



COMMAND & CONQUER 2 (PS)

CONSTRUCTOR (FEB)	89
COOL POWERS 2 (JAN)	89
COURIER CRISIS	89
CRASH BANDICOOT 2	89



CRASH BANDICOOT 2 (PS) **95**

CRITICAL MATH	85
CROC	89
DEATHTRAP DEADZON (MAY)	89
DEVILS DOCTRINE	88
DISC WORLD 2	89
DREAMS (JAN)	89
DYNASTY WARRIORS	88
EVERYBODY'S GOLF	79
FORGOTTEN REALM	88
FIFA SOCCER 98 WM QUALIFIKAT.	89
FIGHTING FORCE	99

**FINAL FANTASY 7 (PS) 109.**

WYDER LIEFERBAR:	
FORMULA 1 '97	109
FORMULA 1 '97	99
ROCK	99
G-POLICE	109
GRAND THEFT AUTO	89
HEAVEN'S DATE	79
HERCULES ADVENTURE	89
HERCULES	89
HERSEY DEVIL	94
JUDGE DREDD	79
KURUSHI	79
LUCKY LUKE (JAN)	94
MADDEN NFL '93	89
MAGIC THE GATHERING	89
MARVEL SUPER HEROES	89
MARS DESTRUCTION	89
MAXIMUM FORCE	89
MEDEVAC (P&B)	89
MEGA MAN & P&B	89
MEGA MAN BATTLE LOST	89
MDK	84
MONOPOLY	84
MONOPOLY	89
MOTOR RASH NIGHT	89

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND
 MIT BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 75,00 LITER (EINLITER) TÄGLICHE UND SONSTIGHE
 AUF GLEICHEN TAG UNTER HAUS UND IN DER STADT. **KARTESSEN WERKEN SICH IN DEN**
STADTEN VON 1. SEPTEMBER 1974 AN FÜR PORTOFREIHEIT. (NUR FÜR DIE STÄDTE)
VORBESTELL-SERVICE FÜR ALLE ARTIKEL, DIE SIE SICH WÜNSCHEN. ZAHLEN SIE
 MIT PORTO (EINLITER) LIEFEREN, 6, DIE LIEFERUNG ERHÖHT. **TEL. 0421-32111-1**
ABWACHE BIS 20.00 UHR. FÖRDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE)
44 SEITEN) MIT FRANKIERTEN UMSCHLAG UND ADRESSIERTEM (NACHRICHTEN AB 100 CS) AN:

09 31 / 35 45 222

UBIK (JANI)	99
UNIA CHAMPIONSHIP (JANI)	99
V-RALLY	89
VMX RACING	99
VS NINJA (JANI)	99
WARCRAFT II	89
WOLFENSTEIN (JANI)	99
X-MEN CHILDREN (JANI)	99
YOUNGLOOD (JANI)	89
Z	79



Nintendo 64

NINTENDO 64	779
DT. VERSION INKL. CONTROL PAD	
LINK AY-/SCART-KABEL	
CONTROL PAD - ORIG.	54
20130101 UNIKODI SCHWARZ GRAU	
MURDACH 2000 NEW VBS 149	
101110101 MEM-CARD-EINSCHUB	
GAME BUSTER	99
LC-PAK (RUMBLE+MEM.FKT)	99
LX4 TREMOR PAK	29
MEMOR CARD 0.25 MEG ORIG.	34
MEMORY CARD 1 MEG	25
MEMORY CARD 4 MEG	25
BLAST CORPS	114
BOMBER MAN 64	89
CHAMELEON TWIST	119
CLASHING SHIPS 1/2	125
CRUSH USA JAM	89
DARK IFK	125
DIDDY KONG RACING	89



DIDDY KONG RACING (N64) 89.

EXTREME G	139
F1 POLE POSITION 64	99
FIFA 98 - WM QUALIF.	134



FIFA 98 (NG4) 134,- / (PS/SA) 8

HEXEN 64	129
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	129
LAMBORGHINI 64	129
LYLAT WARS + RUMBLE PAK	139
MADDEEN 64 (DEZ)	134
MADDO KART 64	89
MISCHIEF-MAKERS	89
MULTI RACING CHAMPIONSH.	
NAGARD WINTER OLIM.	144
NBA PRO 98 HAWK	144
NFL QUARTERB. CUL 97	144
SA SAN FRANCISCO RUSH	129
SHOWDOWN KOGITE	89
SUPER MARIO 64	89
TOP GEAR RALLY	139
TURKIC	99
WCW WRESTLING	139

TAMAGOTCHI

BANDAI - RICI - RI
POCKET MAX
DT. (HUND)
REXI - DT. (HUND)

TOP SPIELE ZU KNALLER- PREISEN

Serge Schreier

BARU BANGU ANIMAL	69%
BATTLE STATIONS	28%
BROWN - CITY OF ANGER	16%
B	18%
BRAGONHEART FIVE & FOUR	72%
BREA SOCCER 91	32%
BROADEN 97	34%
BREA JAM EXTREME	26%
BREA LIVE 97	40%
BREA 97	26%
NIGHTS MIT 3D ANALOG FIVE	79%
FLUXITULUS DELUXE	70%
BREA TOUR 97	39%
PRIMAL RAGE	39%
MEGA RALLY	69%
SHINOBI X	39%
SHINOBI WAVE ASSAULT	24%
SLAYER STRIKE	39%
SPACE	34%
SPIN GOES TO HOLLYWOOD	74%
STORY OF THOR 2	39%
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	39%
SWAMPMAN	39%
TOMB RAIDER	79%
VIRTUA FIGHTER 2	49%
WORLDWIDE SOCCER 97	39%
WWW IN YOUR MOUTH	24%

2014-2015

AIR COMBAT - PLATINUM	48
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	48
CARNAGE HEART	79
CONTRA - ISSAC OF WAR	49
EXHUMED	49
FALE TO BLAME - PLATINUM	49
HAZ 77	69
FIFA SOCCER '96 - PLATINUM	79
GREMLIN'S ACTUA SOCCER - PLAT	79
INT. TRACK AND FIELD - PLATINUM	79
JOHN 77	49
KING OF THE HILL - PLATINUM	49
RAVAN - PLATINUM	49
RIDGE RACER - PLATINUM	49
ROAD RASH - PLATINUM	49
SOVIET STRIKE - PLATINUM	49
TEKKEN - PLATINUM	49
THUNDERHAWK 2 - PLATINUM	49
TIGERSHARK	49
TRUE PINBALL - PLATINUM	49
WORMS - PLATINUM	49

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571622

AUSTRIA EXPRESS
CHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN

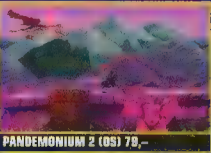
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77



NIGHTMARE CREATURES (PS) 89,-

NUCLEAR STRIKE	89
ONE (FEB)	99
OVERBOARD	89
PANDEMONIUM 2	79



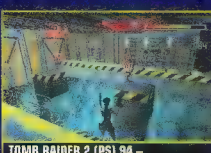
PANDEMONIUM 2 (OS) 78,-

PANZER GENERAL	88
PARAPPA THE RAPPER	76
PAW COMBAT	89
PGA TOUR '98	89
PITFALL 3D	89
POWERWHEEL	86
POWER RACERS	86
RAMPAGE WORLD TOUR	74
RAPID RACER	89
RESIDENT EVIL DIRECT CUT	84



RESIDENT EVIL DIR. CUT (P

SHIKO	84
DOOL (HILL CLIMBING)	89
KOSCO (KQUEEN)	89
LOTTAL THE SUN (JAN)	89
SHADOW (ASTRA)	89
SKULL MONKEYS (FEB)	89
STREETHIGHTER EX PLUS	89
SUPER FOOT (HILL CLIMBING)	94
TONG PANG (FOOT LOCKER)	94
TONGPONG RACERS 2XS	94
TENNIS ASTRIA	89
TEST	89
TEST PLUS	89
THEME HOSPITAL	89
TIME CRISIS (MIT PISTOLE)	159
TACA TOURING CAR CHAMP.	99
TOMS RAIDER 2	94
SPRINTER (HILL TOMB R. 2)	194
TOSHIGUCHI J	89
TOTAL DRIVING	89

**TOMB RAIDER 2 (PS) 94 -**

Save Saturn

4	EA SATURN MAXI SET	99
5	PAUL SLOAN - BATTERIE	99
6	DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH,	99
7	1 JAHR GARANTIE	99
8	+ DAS SPIEL	99
9	MEGA SET - STORY OF THOR 2	313
10	WIN MAXI SET	99
11	CONTROL PA. ORIG.	99
12	CONTROL PA. ORIG.	99
13	LENNKARD MAD CATZ (inkl. Pedalo)	119
14	GAME BUSTER	99
15	MEMORY CARD 4 MBIT	59
16	MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	99
17	ASSAULT RIGS	69
18	ATLANTIS - 2 CDS DT. TEXT (FEB.)	99
19	BATTLE SHIP	99
20	BOMBENMAN (inkl. Socken)	89
21	COMMAND & CONQUER	99
22	COMMAND & CONQUER	99
23	CDC	99
24	CD-ROM	89
25	DRAGON FORCE	99
26	ENEMY ZERO - 4 CD'S	109
27	FIFA '98-WM QUALIFIKAT.	99
28	FIGHTING FURY	99
29	FLIGHTING FURY	89
30	JURASSIC PARK - LOST WORLD	89
31	LAST BRONX	79
32	MARVEL SUPER HEROES	99
33	MARVEL SUPER HEROES	99
34	NASCAR '98	89
35	NBA LIVE '98	99
36	NBA ACTION '98 (JAN)	99
37	NEED FOR SPEED	99
38	NHL '98 (JAN)	89
39	NHL '98 ALLSTAR	89
40	PLAY ALL DAY (JAN)	89
41	RETURN FIRE	89
42	SEGA TOURING CAR	99
43	SONIC R - THE HOLY ARK	99
44	SONIC R - SONIC T.T.	99
45	SONIC R - SONIC T.T.	99
46	SONIC R - SONIC T.T.	99
47	WARCRAFT II	99
48	WINTER HEAT (JAN)	99



WINTER HEAT (SA) 99.

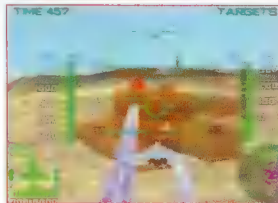
WIPEOUT 2098	89
WORLDWIDE SOCCER '98	89
Z HANI	88



In geheimer Mission: Schafft Ihr drei Aufträge vor Sonnenuntergang, müßt Ihr das startende Space Shuttle vor angreifenden Panzern beschützen.



In der Fliegerschule: Der Trainingsmodus scheucht Euch durch einen happigen Hinderniskurs, in dem...



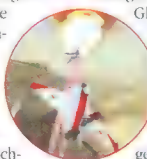
...Ihr Euch auch mit transparenten und ungeschützten Versionen der späteren Endbosse duelliert.

Aerofighters Assault



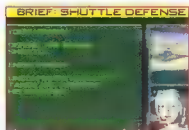
Schnallt die Gürtle um und setzt die Helme auf, denn das teuflische Verbrechersyndikat Phutta Morgana

startet einen Großangriff auf die freie Welt. Im arktischen Eis haben die Ganovenführer eine mächtige Hitzebombe gezündet, die folgende Flutwelle überschwemmt alle Küstengebiete. Während die amerikanischen Steuerzähler im Schlauchboot zur Arbeit paddeln, rücken die Truppen von Phutta Morgana unaufhaltsam vor. Mächtige Stealth-Bomber donnern auf das Land der unbegrenzten Möglichkeiten zu, gewaltige Flottenverbände nehmen Kurs auf Tokyo. Nur eine geheime Staffel der UN-Luftwaffe kann die Machtübernahme noch verhindern: Als Geschwaderführer lost Ihr Eure Kameraden in den Kampf um die Weltherrschaft, die Mission trägt den Decknamen "Aerofighters Assault" (in Japan "Sonic Wings Assault"). Wie es sich für eine Spezialtruppe gehört, seid Ihr mit den modernsten Jagern der freien Welt ausgerüstet: Ihr schwingt Euch wahlweise hinter das Steuer einer



F14B-Tomcat, FS-X, A-10A Thunderbolt oder Su-35 Super Flankers. Eure Kollegen Hien, Hawk,

Glenda und Volk besetzen die übrigen Maschinen. Per Geheimcode (siehe "Hot Line") dürft Ihr auch ins Cockpit einer F15 steigen. Jeder Jäger ist mit einer speziellen Bordkanone (z.B. 20mm-MG oder Kunai-MG) sowie Feuer-, Splitter- und Phönix-Raketen ausgerüstet. Außerdem stehen Euch die neuesten Geheimwaffen zur Verfügung: Die F14 ist mit zwei Tomahawk-Raketen ausgestattet, die Su-35 brutzelt den Feind in einer gigantischen Feuerwolke. Im Cockpit versorgt Euch Radarexpertin Ellen mit Informationen über aktuelle Feindbewegungen. Euer erster Angriff gilt einem stämmigen Spinnenwech, der mit Düsenjägern und Helikoptern auf das Metropolitan-Gebäude in Tokyo zusteuert. Per



Sparsame Fliegerasse: Für gesunde Kollegen und unbenutzte Spezialwaffen kassiert Ihr Bonuspunkte.



Knopfdruck schwingt Ihr mit einer gekannten Rolle ins Kampfgeschehen. "Aerofighters Assault" ist ein Flugsimulator mit Ballerspiel-Elementen und orientiert sich an "Ace Combat 2" für die PlayStation: Lenkt Ihr mit dem Analogstick nach unten, zieht Euer Jäger hoch, steuert Ihr nach oben, beginnt der Sturzflug. Ihr führt Loopings und andere riskante Manöver aus: je nach Jäger sind per Tastenkombination sogar ein oder zwei Spezialmanöver möglich. Die G-Kraft



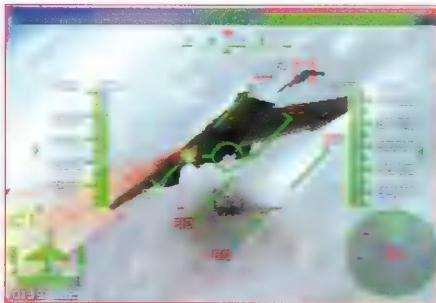
LACKIERUNG: Wollt Ihr im Übungs-, Missions- oder Boss-Attack-Modus die Farbe Eures Fliegers ändern (nur die vier Grundflieger), drückt oder haltet **■** im Auswahlschirm. **BONUS-FLUGZEUG:** **■** normalen Jäger sind Euch zu lahm? Mit unserem Cheat schwingt Ihr Euch hinter's Steuer einer flotten F15. Schaltet Eure Konsole an und drückt im "Press Start"-Bildschirm folgende Kombination: C+, C+, C+, C+, C+, C+, C+. **FEINDLICHE** **■** Wer mit feindlichen Jägern **■** "Deathmatch" gegen einen Freund antreten möchte, muß einfach die Missionen durchspielen: Für jeden gleichen Feldzug erhaltet Ihr einen von insgesamt sechs Fliegern. **AIR DOCKING:** Ihr wollt Euch bei der Landung in einem fliegenden Riesenschiff beweisen? Beendet die Missionen "Tokyo" und "Pacific Ocean" mit einem stattlichen Highscore. **SHUTTLE DEFENCE:** Folgt den MANIAC-Fliegerassen und verteidigt das Space Shuttle **■** angreifende Bodentruppen. Um diese Geheimmission **■** finden, müßt Ihr die Missionen

"Tokyo", "Pacific Ocean" und "Air Battle" schnell durchspielen. Geht in der Wüstenmission be-

reits die Sonne unter, seid Ihr leider **■** spät: **TOP-SECRET-STAGE:** Die letzte Geheimmission befindet sich nach dem "Ice Cave"; **■** sie zu erreichen, müßt Ihr die sieben normalen und die drei geheimen Missionen durchspielen. **SPECIAL-MOVES:** Spektakuläre Manöver führt Ihr per Tastenkombination aus. Mit der FSX und Su-35 sind Backflip und Cobra-rolle möglich: Für einen Backflip lenkt Ihr mit dem Analogstick nach unten und drückt C+, anschließend zieht Ihr den Stick noch einmal nach hinten, haltet ihn und drückt C+. Für das Cobra-Manöver haltet Ihr den Steuerknüppel beim zweiten Mal nicht gedrückt. Mit F14, A10 und F15 führt Ihr ein Ruder-Reversal aus: Zieht nach hinten, bis Eure Nase **■** 30°-Marke erreicht hat. Nun bremst Ihr **■** und drückt C+ oder C+ zweimal.



Atomtest in der Wüste? Statt pixeliger Bitmap-Explosionen verwöhnen Euch wallende Feuerwolken.



Bombengeschwader in Kampfformation: Ballett den riesigen Stealth-Bomber vom Himmel, bevor er seine Todeslast abwirft.

Ab auf den Schrottplatz: Das schwerbewaffnete U-Boot flieht vor Euren Angriffen unter Wasser.

beeinflusst dabei lediglich den Kondensstreifen-Effekt an den Flügelspitzen, den gefährlichen "Black Out" (Pilot wird bewußtlos) berücksichtigen die Programmierer von Paradigm nicht. Mit dem Steuerkreuz klickt Ihr Euch durch acht Außen- und Cockpit-Perspektiven; maximale Übersicht bietet Euch eine Kamerareinstellung, die Eurem Jäger folgt. Auch in dieser Außenperspektive informieren Euch laufend die eingeblendeten Navigationsgeräte über Eure Position. Höhenmesser, Kompaß und Geschwindigkeitsanzeige zeigen Euren Kurs, die "Heads Up"-Anzeige schafft einen künstlichen Horizont: In 30°-Schritten wird die Neigung Eures Jets angezeigt, ein beson-



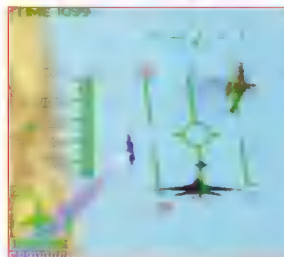
Top-Gun-Feeling: Bis zu vier Raketen könnt Ihr gleichzeitig abfeuern, jede zieht eine weite Rauchschwade hinter sich her.

Heck auf. Für den Luftkampf unentbehrlich ist der Zoomradar: Auf ihm erkennt Ihr Freund und Feind im nahen Umfeld und identifiziert alle Gegner in Eurem Blickfeld. Im Zweispieler-Modus weist Euch außerdem eine

Linie auf den optimalen Kurs zum Gegenüber hin, im Kampf mit der CPU markiert dieser hauchdünne Faden im Notfall den Kurs eines angreifenden Feindes.



Kesselschlacht, die Freude macht: Im Sturzflug feuert Ihr auf eine Basis im tiefen Vulkankrater.



Jetzt ist er dran: Mit einer Chaff (Wolke aus Aluminiumschrapnell) könnt Ihr die Radar-gesteuerten Raketen ablenken.

ders wichtiges Feature zur Orientierung bei komplizierten Flugmanövern. Der Bordcomputer markiert automatisch jeden erfassten Gegner mit einem roten Viereck, dann finden Eure Raketen ihren Weg allein. Am oberen Bildrand kontrolliert Ihr anhand mehrerer Energiebalken den Zustand von Kameraden und Levelboß, ein Flugzeugschema klärt Euch über Einschußlöcher am eigenen

Für Neulinge im internationalen Luftraum sind alle Zahlen und Markierungen zunächst verwirrend, nach ein paar Runden seid ihr jedoch an die Flugsimulation-gebotenen Anzeigen gewöhnt und könnt sie sinnvoll einsetzen. In den

zehn Missionen gilt Eure Aufmerksamkeit dem Levelboß. Dabei droht ein happiges Zeitlimit: Statt Euch mit der Vorhut abzugeben, überlaßt Ihr kleine Jäger und Bodentruppen den Kollegen und stürzt Euch mit Kampfgeschrei auf überdimensionale Mechs, Kriegsschiffe, Stealthbomber und Monster-Tanks. Da diese nicht besonders wendig sind, fliegt Ihr eine Schleife nach der anderen und ballert die Kriegsmaschinerie mit geballter

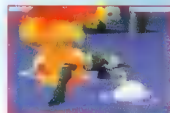


Feuerkraft vom Schlachtfeld. Dadurch werden die Missionen nach dem zweiten Mal langweilig, Abhilfe schafft nur der hervorragende Duell-Modus mit Splitscreen. Einfache Features hätten das Spiel wesentlich verbessert: So müßt Ihr alle Missionen mit demselben Flieger bewältigen, gelegentliches Wechseln hätte taktische Akzente gesetzt.

"Aerofighters Assault" hält Euch keine zwei Wochen ununterbrochen vor dem Bildschirm, für eine Runde Luftkampf ist es jedoch immer gut. Die Steuerung ist weich, runde Figuren wie Fluchtschleifen führt Ihr problemlos aus. Leider ruckelt Euer Flieger durch die Lüfte, die bedrohlichen Special-FX lenken Euch davon nur milde ab: Explosionen toben als Flammenzungen über den Bildschirm, angesichts von Kondensstreifen und blendendem Sonnenlicht fühlt Ihr Euch wie in einem echten Luftkampf. oe

Muster von Morvin, Ausgabung: Tel.: (021) 5490020

Sieg der Gerechtigkeit: Statt gerenderten FMV-Sequenzen verfolgt Ihr in einer zoomenden Kamerafahrt den Niedergang der feindlichen Truppen. Nach dem Sieg über den Levelboß lehnt Ihr Euch zurück und genießt die dramatische Explosion. Rauchwolken und Feuerzungen in Echtzeit stehen dabei einer vorberechneten Sequenz nicht nach.



Im Versus-Modus bestiegt Ihr auch die Jäger des Feindes. Trotz Splitscreen habt Ihr ausreichend Übersicht über den Luftraum.

SPIELSPASS 67%

64

16

HUNTER KILLER VIDEO SYSTEM

SYSTEM

WINTER 2000-01

BRD - RELEASE

NICHT BEKANNT

Rucklige Mischung aus Flugsimulation und Ballerspiel mit wichtigen Explosions-FX, aber taktisch mageren Missionen.



Tod und Verwüstung mit acht unterschiedlich bewaffneten und wendigen Helikoptern. Neben ihrer "Vulcan"-Kanone nehmen die Piloten bis zu fünf sekundäre Waffen an Bord.

Wild Choppers

N64 Über zwei Jahre tüftelte Seta an der Hubschrauberschlacht "Wild Choppers". Auf der "Space World 96" wurde der Action-Titel für Januar 1997 versprochen, dann aber mehrmals verschoben und Ende '97 noch einmal gezeigt. Neben den Nintendo-eigenen Titeln ging das Chopper-Gemetzel dort ziemlich unter: Wer sich kurz ans Joypad wagte, berichtete von einem wirren Luftkampf mit undurchschaubarer Steuerung.

Auch wir MANIACS waren kaum beeindruckt als unser Import-"Wild Choppers" kurz vor Neujahr endlich eintraf: Um einen von acht unterschiedlichen Hubschraubern durch feindliches Terrain zu lenken, hat Seta aus dem N64-Pad eine vollkommen neue Steuerungsart herausgekitzelt: Ihr richtet Euren Heli rechterhand mit dem Analog-Stick aus, beschleunigt und lenkt hingegen mit dem linken Daumen, der auf dem Zeigefinger den Z-Trigger durch, spuckt Eure "Vulcan"-Bordkanone Tod und Verderben. Während die gelben Buttons wie üblich für die Kameraeinstellung benutzt werden, wechselt Ihr mit dem blauen Knopf Euer sekundäres Waffensystem: Vor dem Takeoff habt Ihr Luft-/Luft-, Luft/Boden-

und Universal-Raketen, Cluster-Bomben und Flares palettenweise in die Waffenkammern gepackt, um während des Einsatzes flink umzuschalten und sie (mit dem linken seitlichen Taster) Euren Feinden entgegenzuwerfen. Uff – selbst simulationsgeübte Spieler wählen vor dem ersten Briefing erstmal schüchtern die Trainingsmission. Später merkt Ihr, daß die komplexe Steuerung Sinn macht und Euch coole Manöver mordsmäßigen Spaß bringen.



Schießt die roten Sperren in Stückel! Ist die Landebahn geräumt, fliehen befreite Geiseln in einen...



...Transporthubschrauber. Ein solcher Rettungseinsatz liegt mehreren verschiedenen Missionen zugrunde.

Je nach Einsatz müßt Ihr Landebahnen und Geiseln freischießen, strategisch wichtige Einrichtungen des Feindes vernichten oder eigene beschützen. Im Gegensatz zu anderen 360°-Ballereien wie "G-Police" oder Segas "Gun Griffon" seid Ihr immer auf Euch alleine gestellt, kein Wing-Man gibt Euch Schützenhilfe. Der Feind rauscht hingegen in endlosen Staffeln heran, hektisch rumpeln Panzer in Stellung, und Flakbatterien richten ihre Rohre gegen Euch. Mit den vielfältigen Bordwaffen legt Ihr alles in Schutt und



Dicker Brummer unter Beschuß: Euren Angriff auf die Wüstenstellung untermalt ein Italowestern-Soundtrack.

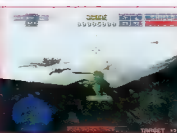
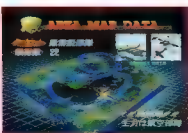


Nützliches Hightech: Zwei Radar-Schirme und ein intelligentes Fadenkreuz helfen Euch bei der Zielsuche.

Asche: Bäume knicken unter Eurem Beschuß, Siedlungen gehen in Flammen auf. Aus explodierenden Gebäuden springen befreite Zivilisten oder Extra-Container: Neben Schildenergie ergattert Ihr so Treibstoff, harte Dollars für den Waffeneinkauf zwischen den Missionen oder mehr Feuerkraft für Eure Vulcan. Dank Vierfach-Garbe erlegt Ihr selbst Rambo mit einem Schuß: Der Muskelprotz jagt Euch in einigen Missionen mit geschulterter Bazooka und hängt sich an

Euren Heckflügel! Die lange Entwicklungszeit hat Seta genutzt: Auch wenn die düsteren Szenarien grafisch surreal wirken, fesselt Euch das flammende Inferno. Rauch- und Kondensstreifen, Todesschreie und die Flüche der Piloten verbinden

sich zum kriegerrichsten N64-Spektakel. Harter Tobak mit interessanten taktischen Einfällen, etwas japanischem Text, aber Radar- und Statusanzeigen, die auch westliche Spieler checken. **mit** Testmuster von aljaya, Köln. Tel: 0221/121067



Nach der Waffenwahl studiert Ihr eine Missionskarte, die Euch alle primären Ziele zeigt (Mitte): Ihr habt den Auftrag, eine zivile Maschine durch's Kriegsgebiet zu eskortieren.

BIT 64
81%

SPIELSPASS

WILD CHOPPERS

HERSTELLER
SETA

SYSTEM
NINTENDO 64

GRD.-RELEASE
NICHT BEFRIEDIGT

Feuriges Kriegsspiel mit schlauser, aber komplizierter Steuerung, vielfältigen Waffen und taktischen Missionen.

BIT 64
16



Power-Shot: Drückt ihr "A" und "C unten" gleichzeitig, feuert ihr den Puck auf das Tor.

Wayne Gretzky's 3D Hockey '98

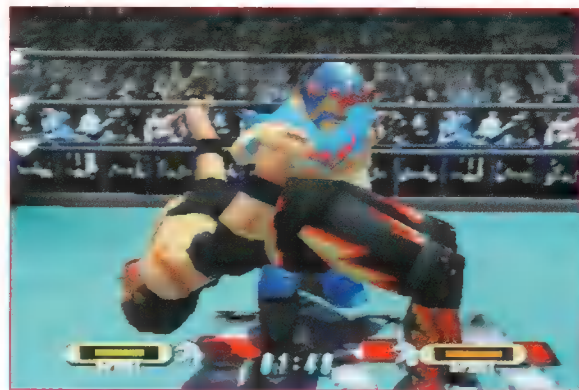


„Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98" ähnelt dem Vorgänger wie ein Puck dem anderen: So wenige Änderungen bei einem Sportspiel-Update habe ich selten gesehen. So ist zwar der Simulations-Modus mit fünf Feldspielen voreingestellt, und die Torwarte haben einige extra Trainingseinheiten absolviert, doch "Gretzky" bleibt ein Action-Eishockey. Erfreulich ist jedoch, daß die Modifikationen für realistischere Ergebnisse mit weniger Toren sorgen. Dafür blieb grafisch alles beim Alten, selbst die Sound-Samples wurden recycelt. Die Stärken des Spiels liegen nach wie vor in seiner actionlastigen Rasan, den Spezial-Manövern und den grafischen Gags – dies alles bietet jedoch auch der Vorgänger. "Gretzky '98" ist ein fantastisches Spiel, rechtfertigt aber nur für Hardcore-Fans das ziemlich kostenintensive Modul-Update. *au*

Testmuster von Game Express, Tel: 09421/87514



Die Keeper haben viel dazugelernt, mit "Power Shot" oder "One Timer" sind sie aber noch immer zu schlagen.



Wirbelbruch in Nahaufnahme: Im Einspieler-Modus schwenkt die Kamera in spektakuläre Zufallsperspektiven oder rotiert langsam um das Kampfgeschehen.

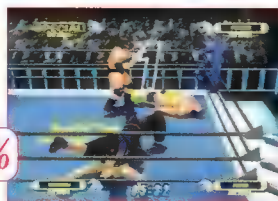
WCW vs NWO: World Tour



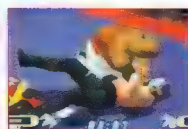
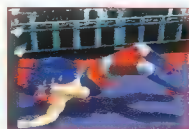
Die Muskelpakete des WCW sind zurück: Nach den Playstation-Kämpfen "Vs. the World" treten Lex Luger, Sting & Co. nun gegen die gefürchteten Schläger der NWO (New World Order) an: Über 40 Catcher aus WCW, IUW, NWO und DAW nehmen am Turnier teil. Ihr erspielt massig neue Schläger und die Geheimliga WWW. Bis zu drei Freunde steigen mit Euch in den Ring, zur Wahl stehen Einzelkampf, Tag-Team- und Battle-Royal-Modus (jeder gegen jeden): Im Gegensatz zu den Genrekollegen unterscheiden die Wrestler nur zwischen Hieb und Wurf, die Ihr durch Richtungskommandos und die Länge des Drucks variiert. Mit der Block-Taste führt Ihr in Kombination mit den zwei Angriffs-Buttons Abwehrmanöver (Armdreher) und Reversals aus, je nach Position nützt Ihr die Ringseile als Katapult, Stühle als Waffe und Ringpfosten sowie Absperriegitter als Amboß für den Kopf des Gegners. Im Tag-

Team-Modus hämmert Ihr den Feind mit krachenden Doubleteam-Moves zu Boden – kein anderes Wrestling-Spiel bietet so viele ausgefallene Manöver und eine vergleichbar simple Steuerung. Das Publikum feuert seine Lieblinge an und buht bei unfairen Aktionen, die Wrestler halten sich bei harten Treffern für Sekunden die schmerzende Stelle und strecken in der Bedrängnis den Arm zum Tag aus. Hinzu kommt die atemberaubende Action-Kamera, die – ganz nah am Geschehen – jeder DSF-Übertragung die Show stiehlt. Die unzähligen Manöver und Stimmungsanimationen gehen leider auf Kosten der Details: Die Wrestler wirken etwas kantig, bewegen sich aber wesentlich wichtiger als ihre Playstation-Kollegen. "WCW vs NWO" ist für jeden Wrestling-Fan das Kaufargument für ein N64: Zugreifen! *oe*

Testmuster von Game Express, Tel: 09421/87514



Teamwork: Während Ihr den Gegner "pint", kümmert sich Euer Partner um den anstürmenden Kollegen.

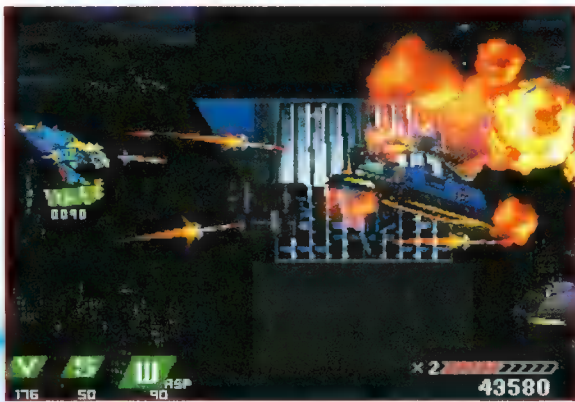


Beinharte Würfe und unerlaubte Würgegriffe: Unfaire Aktionen werden vom Publikum ausgeübt, der Übeltäter blickt unschuldig in die Menge.

Während Wrestling-Prügelknabe Olli nächtelang Armhebel und Powerbombs übt, diskutieren WCW-Fans aus aller Welt bereits über geheime Special-moves, Finishing und Highrisk-Kombos im Internet: 30 bis 40 Wrestling-Manöver beherrscht jeder Catcher. Wer sich das Import-Wrestling zulegt, sollte sich auf keinen Fall die neusten Movelisten entgehen lassen. Fündig werdet Ihr u.a.

auf der THQ-Homepage (www.thq.com) und dem Tips-server Segasages (www.segasages.com).





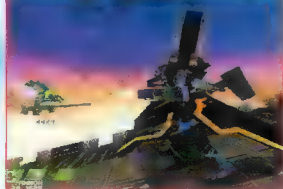
Mit zielsuchenden "WASP"-Raketen gegen Transportschiffe der Stadtpolizei: Links unten seht Ihr den Inhalt Eurer drei Waffenkammern (links). Rechts unten die Combo-Skala.



Während Scheinwerfer den Himmel abtasten, wirbt die Neon-Wand für den Zivilschutz (links). Rechts eine kaum wahrnehmbare, dynamischen "Ladepause".

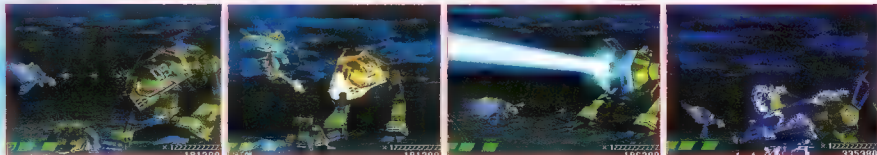
EinHänder

Die düstere Szenerie deutet auf den nahenden Armageddon hin: Wagnerische Chöre schmettern Hymnen, während Ihr mit dem "EinHänder"-Raumer in die nachtschwarze Skyline hinabtaucht und unter dem Heulen der Alarmsirenen die erste Abfangstaffel unter Feuer nimmt. Square zieht bei seinem Ballerspiel-Debut alle audiovisuellen 32-Bit-Register. Bei Eurem Vergeltungsschlag gegen eine dekadente Erdregierung düst Ihr durch verwüstete Fabrikhallen und Metropolen, bis Ihr beim Showdown gegen eine mächtige



Der hünenhafte Mech schützt als letzte Bastion die feindliche Raketenbasis: Das Finale findet im All statt!

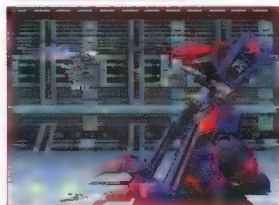
Massenvernichtungsrakete und im Duell gegen ausgebuffte Satelliten schließlich in der Umlaufbahn kämpft. Durch Schwenks rückt die Kamera Eure Tief- flüge gegen donnernde Raketenzüge und emsige Mech-Labors ins beste Licht: Meist vernichtet Ihr die Formationen in der Seitenansicht, durch Drehungen bis hinter den aufrüstbaren Raumer erkennt Ihr aufmarschierende Stahl-Hünen schon von weitem. Höhepunkte Eurer fünf Einsätze sind die Duell mit deutsch (!) sprechenden Boss-Robotern: Denen schießt Ihr die Waffensysteme einzeln vom Chassis, durch Kontakt mit aufblühenden Raketen-, Laser- und Bombeneinheiten ergänzt Ihr Euren Standardlaser mit spärlich aufmunitionierten Sekundärwaffen. Je nach "EinHänder"-Modell habt Ihr ein bis drei Waffen-gondeln, per L/R-Taster aktiviert Ihr das benötigte Power-Up. Zusätzlich gruppiert Ihr die Gatling- und "WASP"-Kapseln oben oder unten am Schiff. So zieht Ihr eine effektreiche Spur der Verwüstung durch Panzerrudel oder über Euch schwebende Jäger. Dank Combo-Multiplikator ergeben schnelle



Schlagabtausch mit einem hydraulischen Schürfröbster: Jedem der mächtigen "EinHänder"-Stahlkolosse schießt Ihr die aufmontierten Raketen- und Lasereinheiten einzeln von der Hülle. Die Kamera zeigt die Schlacht aus verschiedenen Zoom-Perspektiven.



Die feindliche Basis bereitet eine Offensive vor: Laser-Satelliten, Mechs und Dronen eröffnen das Feuer...



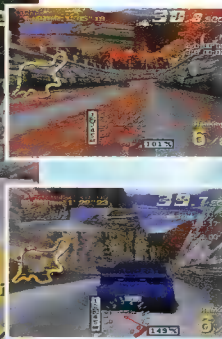
Der "Alien"-Lagerroboter bewirft Euch wütend mit Munitionskisten und hat Dutzende Waffensysteme eingebaut.

Treffer einen wahren Punktereigen. Im "Free"-Modus spielt Ihr ohne Punkte mit unendlich Continues, die regulären Modi locken mit umfangreicher (japanischer) Leistungsanalyse. Eine Render-Gallerie belohnt Euch für herausragende Baller-Leistungen. "EinHänder" überzeugt mit Liebe zum Detail: Funksprühend prasseln Eure Salven an Stahlwände, der Rückschlag von Impulskanonen wurde ebenso liebevoll realisiert wie die wuchtigen, zu Boss-Zuckungen führenden Einschläge Eurer Laser-Breitseiten. Trotz kleinerer Detailmängel (zu kurz, unberücksichtigte Situationen) wirkt "EinHänder" wie aus einem Guß: Im Gegensatz zum Stil-Mix bei "Thunderforce 5" passen hier Ambiente und grafische Realisation besser zusammen. Fans können mit "EinHänder" nichts falsch machen. *ch*





Seite an Seite durch das Land der Kirschblüten: Die zehn Strecken sind nach Jahreszeiten geordnet, oben rechts braust ein Japan-Bolid durch herbstliches Laub.



Side by Side Special

PS Mit seinen "Side by Side"-Automaten führt Taito seit Jahren gegen die Rennspiele von Namco und Sega an. Da die Heimvariante der Sportwagen-Hatz ohne Zweispieler-Modus auskommen muß und technisch keinem Namco-Racer das Kühlwasser reichen kann, packte Taito gleich zwei Automatenumsetzungen auf eine CD: Neben den fünf Strecken des ersten Teils von 1996 sind auch die Kurse des neuen "Side by Side 2"-Automaten sofort anwählbar. Wie Sonys "Grand Turismo" (Seite 12) präsentiert der Playstation-Import die Prachtmodelle der japanischen Automobilindustrie: Je zwei bis vier aktuelle Autos von Toyota, Nissan und Honda, Mitsubishi, Subaru und Mazda werden Euch rotierend vorgestellt. Die spezifischen Unterschiede der Boliden fallen im Rennen aber kaum ins Gewicht, denn im Gegensatz zu "Grand Turismo" enthält "Side by Side" keinerlei Simulationselemente. Aber auch dem Chaos von Fun-Rasereien wie "SF Rush" gingen die



Armaturen und Status-Einspielungen bedecken Eure Windschutzscheibe – im Drift-Fieber fällt's Euch kaum auf.

beiden Special-Strecken der Automaten sind Mitternachtsrennen auf Asphalt. Die spartanisch ausgestattete Raserei (neben einem Zweispieler-Rennen fehlt auch der Meisterschafts-Modus) besticht nicht durch die Grafik-Brillanz eines "V-Rally" oder "Grand Turismo", sondern unterhält dank gutem Fahrgefühl auf abwechslungsreichen Untergrund. Grafikfehler und Pop-Ups prasseln Euch um die Ohren, wenn Ihr mit 250 km/h einen Küstenstreifen entlangrauscht. Mit dem großen Rückspiegel behaltet Ihr die Verfolger im Auge, die spektakulär an Euch vorbeischießen, sobald Ihr eine Kurve zu weit außen fahrt. Eure Siegfahrt speichert Ihr auf Memory-Card, um mit dem Replay Eure Freunde zu beeindrucken. Für PS-Solisten ist "Side by Side" ein grandioser Bolzspaß durch die malerische Landschaft Japans – auch die sprichwörtlich rücksichtslose Fahrweise asiatischer Autonarren kommt überzeugend rüber. **vi**



Tokyo Beach: Kurze Passagen führen Euch über Sand, Matsch und Geröll – die Abfahrt wird zur Rutschpartei!

Taito-Designer aus dem Weg. Auf den Strecken im Großraum Tokyo gibt's weder Sprünge noch Überschläge, Massenkarambolagen oder Abkürzungen. Trotzdem ist "Side by Side Special" eine optimale Mischung aus Straßenrennen und Offroad-Rally: Acht Strecken sind nach Jahreszeiten gestaffelt, so daß Ihr über herbstliches Laub rauscht oder hilflos auf vereister Fahrbahn schlittert. Die

Exotisch klingen für westliche Automobilkenner die Namen der in "Side by Side" auftauchenden Sportwagen: Aggressiv motorisierte Modelle wie der Nissan "Skyline" oder der Subaru "Impreza WRX STi" sind nur für den inländischen Markt bestimmt. In den USA und Europa bieten japanischen PKW-Hersteller spezielle Export-Varianten an, die dem jeweiligen Ländergeschmack angepaßt sind. Wer sich für die Fernost-Typen interessiert spielt "Side by Side" oder wartet auf Sonys "Grand Turismo", das den japanischen PS-Fetischismus noch aufwendiger zelebriert.



76%

ATARI JAGUAR

Jaguar-Konsole inkl. Spiel ab 99,-
CD Rom inkl. 4 CDs ab 189,-

Air Cars (NEU)	109,-
Alien vs. Predator	89,-
Attack of the Mut. Penguins	59,-
Baldies CD	69,-
Battlemorph CD	77,-
Bubsy	49,-
Defender 2000	69,-
Dragon's Lair CD	59,-
Dino Dudes	39,-
Fever Pitch Soccer	77,-
Fight for Life	77,-
Flashback	55,-
Highlander CD	77,-
Hover Strike CD	55,-
I-War	66,-
Iron Soldier	49,-
Iron Soldier II CD	129,-
Kasumi Ninja	39,-
Missile Command 3D	69,-
Myst CD	77,-
NBA Jam T.E.	77,-
Pinball Fantasies	69,-
Pitfall	77,-
Power Drive Rally	69,-
Raiden	49,-
Rayman	79,-
Ruiner Pinball	69,-
Sensible Soccer	59,-
Super Burn Out	59,-
Syndicate	66,-
Theme Park	55,-
Ultra Vortek	59,-
Val d'Isere Skiing	59,-
World Tour Racing CD	129,-
Worms (NEU)	129,-
Zero 5 (NEU)	129,-

ATARI LYNX

Lynx II-Konsole inkl. Spiel ab 69,-

A.P.B.	29,-
Awesome Golf	35,-
Battlezone 2000	59,-
Bill & Ted's Excellent Advent.	33,-
Block Out	33,-
Desert Strike	59,-
Dinolympics	35,-
Dirty Larry - Renegade Cop	33,-
Dracula The Undead	39,-
Jimmy Connors Tennis	39,-
Krazy Ace Miniature Golf	79,-
Malibu Bikini Volleyball	35,-
Ms. Pac Man	39,-
Paperboy	39,-
Pinball Jam	35,-
Pit-Fighter	33,-
Power Factor	39,-
Raiden (NEU)	79,-
Rampage	33,-
Rampart	39,-
Robotron 2084	33,-
Rygar	29,-
Shadow of the Beast	39,-
Slime World	39,-
Steel Talons	33,-
Super Skweek	35,-
Switchblade II	35,-
S.T.U.N. Runner	33,-
Toki	39,-
Viking Child	33,-
Xybots	35,-

Virtual Boy

The Video Games Source

Gummatr. 2. Produkt Lineal

Tel / Fax: (04131) 406278

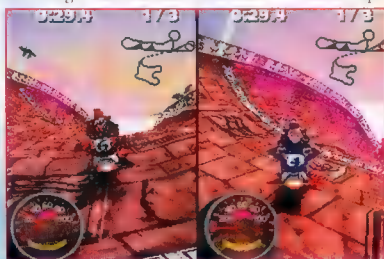
http://www.vrgras.com



Einer der harmlosesten Kurse: Über Stock und Stein ackert Ihr durch unwegsame Schlamm-Gräben.

Jet Moto 2

PS US-Entwickler Singletreac legt nach: Zehn neue, haarsträubend kurvenreiche Kurse fordern lebensmüde Hoverbike-Piloten. Egal, ob intergalaktische Achterbahn, tückischer Minenstollen oder verwüstete Erdbebenzone – dank der wenigen Schwebebikes wird auch



Korkenzieher & Loops: Rucklige Grafik und unübersichtliche Sprünge verleiden Euch den Hover-Spaß.

das unwegsamste Gelände zum Rennkurs. Anfangs sind nur drei Strecken befahrbar, doch mit jedem Liga-Erfolg werden neue freigeschaltet. Um die neun gegnerischen Biker auf die Ränge zu verweisen, nutzt Ihr Tricks: Durch die L/R-Tasten lehnt sich Euer Fahrer weit aus dem Chassis, um nicht an die Banden zu knallen. Kniffliger ist



Das Highlight der Hoverbike-Parade: Geschmackvolle Interlace-Präsentation mit Comic-Portraits der Fahrer.

die Benutzung des zeitlich limitierten "Grapple"-Stahls: Auf Knopfdruck krallt sich ein Energie-Impuls an einem Wendeposten fest, Ihr schießt mit einem Affenzahn aus der 180°-Spitzkehre heraus. Doch auch Spieler mit übermenschlichen Reaktionen und geschicktem Turbo-Schub kommen nicht umhin, jeden Kursverlauf zu erlernen. Nur durch Übung wißt Ihr über die Ideallinie Bescheid, Anfänger werden von den fixen Gegnern im Nu abgehängt oder fliegen im hohen Bogen aus der Bahn.

Im Zweispieler-Modus bestimmt Ihr selbst die Art des Split-screens: Gradlinige Straßenzüge absolviert Ihr besser vertikal, auf schikanösen Flußläufen genießt Ihr horizontal mehr Übersicht. Die Fortsetzung von "Jet Moto" (bei uns als "Jet Rider 2" bald erhältlich) enttäuscht technisch und spielerisch. Die rucklige, vor Polygon-Fehlern strotzende Optik entspricht der des Vorgängers und ist

inzwischen veraltet. Schlimmer sind die neuen Strecken: Der Kurvenwahn führt zu häufigen Frust-Attacken. Eine realistische Fahrphysik spürt Ihr im Action-Turnier nur selten – obwohl diese in der Anleitung versprochen wird. *cb*



Schlag auf Schlag: Im Nahkampf packen die Mech-Kämpfer ihre Laserschwerter aus.

Project Gaiaray

PS Mechpiloten angetreten zum Arenakampf: Mit einem von sechs stämmigen Mechs brennt Ihr dem Gegner zwei unterschiedliche Waffensysteme und eine Spezialattacke auf den Schild. Ihr blickt Eurem Roboter über die Schulter, mit dem Steuerkreuz lauft Ihr vorwärts und zur Seite. Drehen könnt Ihr Euch mit den Zeigefingertasten – aber nur, wenn Ihr stillsteht. Euer Gegner flitz alle paar Sekunden durch's Bild, das Kampfgeschehen ist wegen des kleinen Bildausschnitts und der trägen Drehfunktion (auch bei Analogsteuerung) unüberschaubar. Die Mechs unterscheiden sich spielerisch nur durch ihre Waffen, die Steuerung ist ungenau. Auch grafisch hat Entwickler Shoehisha ziemlich gemurkt: Die Sternenschüsse wirken lächerlich, Explosionen sehen aus wie orange gepunktete Luftballons. Die pixeligen Polygonarenen und das ruckelige Scrolling lassen die Spielspaßniete erahnen, die poppligen Hintergrundmelodien bringen das Faß zum Überlaufen. *oe*



Fiducia setzt auf Feuerkraft: Seine zielsuchenden Raketen folgen flüchtenden Gegnern selbst um Hindernisse.

65%

SPIELSPASS

HERSTELLER
SONY

SYSTEM
PLAYSTATION

BRD.-RELEASE
APRIL

Uninspirierter Nachfolger eines freikigen Rennspiels – statt Innovation nur zehn neue Strecken in veralteter Optik.

38%

SPIELSPASS

HERSTELLER
SONY

SYSTEM
PLAYSTATION

BRD.-RELEASE
APRIL

Technisch wie spielerisch plumpes Mechgeboze: Rucklige Pixelgrafik und mangelnde Übersicht geben Euch den Rest.

Multinorm Playstation PC CD-Writer Station

Finanzierung
12 x 39,-
359,-

!!! mit voller Garantie !!!
 Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, also alle US, Japan sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen.

PSX Multinorm Umbau
54,-

P166+ SCSI Komplett PC
 incl. 14" Monitor + CDWriter
 + Software. Erstellen Sie jetzt
 Sicherheitskopien aus Audio,
 Daten oder Spiele CD's
 -16MB RAM
 -1.2GB HD
 -Windows 95
 -Big Tower
 -SCSI II Controller
 -216k CD Writer
 -14" Monitor
 * inkl. Garantie - 11.99,-

FINANZKAUF* 47 X 67,-

ALLE SPIELE VERSAND FREI

Fordern Sie unsere komplette kostenlose Preisliste unter 0190-793342* !!!

Z oder THEME HOSPITAL 84,-	FIFA, NBA, NHL 98 89,-
TOMB RAIDER 2 99,-	NIGHTMARE CREATURES 94,-
GRAND THEFT AUTO 89,-	C&C 2 - RED ALERT 99,-
SKULL MONKEY'S 89,-	RESIDENT EVIL D.C. 84,-

Multinorm Chip Incl. Einbauleitung Ermöglicht das Spielen von Import Games, sowie auch alle Sicherheitskopien 39,-	V3-RACING WHEEL 139,-	Arcade Stick 59,-
---	--	------------------------------------

PSX Multinorm Umbau Aktion!
 Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import Games, sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen. Alle Kontakte gestrichelt und 24Stk. Gehäuselieferung.
59,-

CD-Writer Paket
 CD Writer + CD Writer Software, + SCSI Controller. Das komplette Paket gibt es natürlich auch als individuelles Preisangebotspaket.
899,-



06131/23 04 92

PLAYSTATION SATURN

NIGHTMARE CREAT. PAL DT	99,-	DIVERSE LOBOTOMY	
SHADOW MASTER	99,-	SHOOTER	109,-
BREATH OF FIRE US	I.V.	ENEMY ZERO	109,-
ALLNDRA	US 129,-	SHINING FORCE 3	JP 119,-
FINAL FANTASY TACTICS US	129,-	MAGIC KNIGHT	
BLOODY ROAR	JP 139,-	RAY EARTH	US 129,-
GRAN TURISMO	JP 149,-	RAIDEN FIGHTERS	JP I.V.
PARASITE EVE	JP 139,-	GRANDIA	JP I.V.
BIOHAZARD 2	JP 149,-	PANZER SAGA	JP I.V.
CHOCOBOS DUNGEON JP	I.V.	HOUSE OF THE DEAD	JP I.V.
		BOMBERMAN BATTLE	JP 129,-
		COTTON 2	JP 129,-
		BATTLE GAREGGA	JP 139,-
		(VOM TERRA DIVER-TEAM)	

NINTENDO 64

DARK RIFT	149,-
DIDDY KONG	99,-
YOSHIS STORY	I.V.
LAMBORGHINI	139,-
SNOWOW KIDS	I.V.
NAGANO	I.V.
U.V.M.	

NEO GEO CD+Module

DIREKT VOM VERTRIEB!
PREISLISTE ANFORDERN

HTTP://www.zappgames.com

06131/23 04 92

Test 'N Take
Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11 Versand + unten
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

Nintendo 64 299,95	dt 109,95	Castlevania*	dt 89,95	Overboard	dt 89,95
Blast Corps	dt 99,95	Colony Wars	dt 94,95	Pandemonium 2	dt 89,95
Bomberman	dt 139,95	Command & Conq 2	dt 99,95	Pong Collection*	dt 94,95
Clayfighter	dt 99,95	Crac	dt 89,95	Rapid Racer	dt 94,95
Dark Rift	dt 139,95	Crash Bandicoot 2	dt 89,95	Ray Storm	dt 94,95
Diddy Kong Racing	dt 139,95	Devil's Deception	dt 89,95	Ray Tracer	dt 99,95
F1 Pole Position	dt 139,95	Dynasty Warriors	dt 109,95	Rebel Assault II	dt 89,95
FIFA '98 - WM Qual.	dt 139,95	FIFA '98 - WM Qual.	dt 109,95	Risiko	dt 89,95
Goemon 3D*	dt 139,95	Final Fantasy 7	dt 99,95	Rock 'N Roll Racing*	dt 99,95
Intern. Superstar Soccer	dt 89,95	G-Police	dt 89,95	Soulblade	dt 89,95
Mario Kart	dt 99,95	Grand Auto Theft	dt 89,95	Suikoden	dt 89,95
Mischief Makers	dt 129,95	Int. Superstar Soccer Pro	dt 89,95	Swagman	dt 89,95
Multiracing Champ.	dt 119,95	Jersey Devil	dt 89,95	Syndicate Wars	dt 89,95
StarFox/Lylat Wars	dt 129,95	Jurassic Park - Lost World	dt 99,95	Test Drive 4	dt 89,95
Star Wars	e 119,95	Lifeforce Tenka	dt 89,95	Theme Hospital*	dt 159,95
Turok (uncut)	dt 89,95	Machine Hunter	dt 89,95	Time Crises	dt 109,95
Wave Race	dt 129,95	Magic the Gathering	dt 89,95	Tomb Raider 2	dt 89,95
Wayne Gretzky Hockey	dt 129,95	MDK	dt 99,95	Total Driving	dt 89,95
PlayStation 299,95	dt 94,95	Micro Machines V3	dt 99,95	Touring Car Champ.	dt 89,95
Ace Combat 2	dt 89,95	Monopoly	dt 89,95	Transport Tycoon	dt 89,95
Actua Soccer 2	dt 89,95	Monster Trucks	dt 89,95	Trash It	dt 79,95
Agent Armstrong	dt 89,95	Moto Racer	dt 89,95	V Rally	dt 89,95
Ark of Time*	dt 89,95	NASCAR '98	dt 99,95	VR Pool	dt 89,95
Ball Blazer	dt 94,95	NBA Hangtime*	dt 89,95	Warcraft 2	dt 89,95
Baphomet's Fluch 2*	dt 89,95	NHL '98 EA	dt 89,95	Wing Over	dt 34,95
Beast*	dt 79,95	NHL Breakaway '98	dt 89,95	WWF in Your Haus	dt 84,95
Bleifub*	dt 89,95	Nightmare Creatures*	dt 94,95	Xevius 3D	
Caesar's Palace*	dt 89,95	Nuclear Strike	dt 74,95		
		Oddworld: Abe's Oddy.	dt 89,95		
		Overload	dt 89,95		

RESIDENT EVIL
PlayStation 79,95

ODDBOY
PlayStation 74,95

...und viele andere Titel auf Anfrage.
 Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; ab 3 Artikeln **versandfrei**. Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir hoffen nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel vor bei Anzeigenschluss noch nicht erhältlich! Ab 400 DM Retenkauf möglich.

GB Saturn SNES PC-CD
führen wir auch

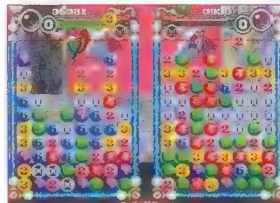
030-627 09 154
Mo bis Sa von 9.30 - 20.00 Uhr
Hermannstr. 214-216, 12049 Berlin
direkt am U-Bhf Bodeinstrasse
 Händleranfragen sind willkommen.



"Rolling Thunder" (oben),
"Motos" und "Rompers" (unten).



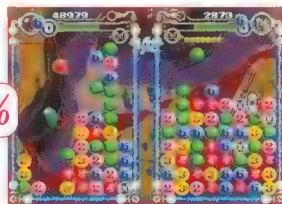
Einsames Highlight: Der Vertikal-Scroller "Dragon
Saber" besteht den Spielspaß-Test mit Bravour.



Baller-Lösung: Unpassende Bälle
schießt ihr direkt zum Gegenspieler,
Combos sorgen für Strafbälle en masse.

Calcolo!

DS Herzlich willkommen zur 413. "Columns"-Variante! Um für Abwechslung zu sorgen, bauten die emsigen Entwickler sogar zwei spektakuläre Neuerungen ein: Zum einen zeigt Euch eine Zahl auf den herunterfallenden Kugeln an, wie viele gleichfarbige (benachbarte) Steine für das Verschwinden notwendig sind, zum anderen manövriert Ihr die zunehmend schneller hereinprassenden Bälle mit Hilfe einer frei steuerbaren, ballernen Comic-Figur von links nach rechts. Gelingen Euch durch bedächtige Stapelkettenreaktionen, beschert Ihr dem Comic-Gegner nebenan Strafstein-Magengrimmen: Diese Transparenz-Plage kann nur durch explosive Einzelsteine gemeistert werden. Die im bunten Anime-Design präsentierte Knochelei macht Spaß, wirkt gut durchdacht und läßt sich problemlos steuern. Dennoch sollten sich nur eisenharte Tüftler den Kauf überlegen: Habt Ihr ein ähnliches Stapel-Spiel im Regal, braucht Ihr diesem lauwarmen Aufguss kaum Beachtung schenken. *cb*



Extra-Ball im Anflug: Schießt auf die rote Kugel, um mehr Feuerkraft für Euren Comic-Schützen zu ergattern!

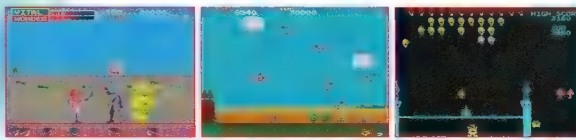
Namco Museum Encore

DS Wer hat denn nur diese sieben Spiele ausgewählt? "Namco Museum Encore" war als glorreicher Abschluß der Oldie-Reihe gedacht, erweist sich aber überwiegend als Spielesammlung zweiter Klasse. Einziger der "Dragon Spirit"-Nachfolger "Dragon Saber", auch nach heutigen Maßstäben ein ausgezeichnete Vertikal-Scroller mit guter Optik, rettet die CD vor dem Fall in unterdurchschnittliche Wertungsregionen. Christian meint zwar, daß auch "Rolling Thunder" ein wegweisender Arcade-Klassiker sei, die restliche MANAC-Crew will dem "Elevator Action"-verwandten Titel aber nur das Prädikat "zweitbestes" oder besser "sechstschlechtestes" Spiel der Compilation zugestehen. Ansonsten blasen wir Trübsal: So ist "Wondermomo" die japanophile Frühform einer primitiven Kick'n'hüpf-Prügelei und "Rompers" ein putziger "Pac-Man"-Ableger mit unterschiedlichen Labyrinth, zu großen Spites und ödem Spielverlauf. "King & Balloon" dagegen hat einen gewissen "Oh mein Gott, was ist denn das?"-Reiz: Ihr feuert mit einer Kanone auf angreifende Ballons und müßt den König am unteren Bildrand verteidigen. Dringt ein Ballon durch den Schußhagel, schnappt er sich den König und fliegt davon. Der schreit um Hilfe und quitiert den rechtzeitigen Abschluß des Entführungs-Ballons mit einem krächzenden "Thank you". Ganz so aufregend ist "Motos" leider nicht. Um den nächsten Level zu erreichen, müßt Ihr verschiedene Objekte

vom Spielfeld schubsen und dabei nicht selber hinunterfallen. "Sky Kid" wiederum verpflanzt Euch in einen altentümlichen Flieger, der in Manier bewährter Horizontal-Scroller durch die Luft ballert. Darüberhinaus fliegt Ihr Loops und sammelt eine Bombe auf, mit der Ihr ein bestimmtes Gebäude zerdeppern sollt. Leider hat Namco hausinterne Highlights wie "Galaga 88" und "Splatterhouse" nicht umgesetzt. Warum man solche Spielspaß-Perlen bei allen sechs Folgen vergessen hat und dafür nichtssagende B-Titel für die "Museum Encore" auswählte, bleibt mir ein Rätsel. Für den Kauf dieser CD spricht allerdings, daß die Japan-Version in einer überdimensionalen Verpackung geliefert wird, in der die anderen fünf "Museum"-CDs wunderschön Platz finden – macht sich wirklich gut im Spiele-Regal. *mg*



61%



Drei Schlipfpielen auf einen Streich: Die Frühzeit-Prügelei "Wondermomo", der Horizontal-Scroller "Sky Kid" und der peinliche "Galaxian"-Clone "King & Balloon" (von links nach rechts).



64%

!! Nur für Händler !!

Tradelink
Spielegroßhandel

Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

Playstation
Saturn
N64
SNES

Händleranfragen unter:

Tel.:

07461/79001

07461/79002

Fax:

07461/79003

MEGA GAME POINT

Bodenbacher Str. 16c 01277 Dresden

Playstation
Nightmare Creatures dt 89,95
Agent Armstrong dt 69,95
Bedlam dt 49,95
Trash It dt 49,95
Fifa 97 dt 69,95
NHL Breakaway 98 dt 69,95
Frogger dt 69,95
Baphomet's Fluch 2 dt 89,95
Pandemonium 2 dt 69,95
MDK + Musicdisc dt 79,95
Rosco Mc Queen dt 69,95
Mass Destruction dt 69,95
TEKKEN 3 jp Feb. 98 i.V.

NINTENDO 64
Yoshi's Island dt i.V.
Goemon dt i.V.
Golden Eye 007 dt 149,95
Internat. S.S. Soccer dt 119,95

Neo-Geo Module
Last Resort 149,95
Sengoku 2 139,95
Mutation Nation 119,95
Sidekicks 2 139,95
Fatal Fury Special 139,95
Samurai Shodown 89,95
Super Spy 99,95
Cyberlip 79,95
Ständig Neo Geo Modul-Ankauf!

Komp. Modul/CD Liste anfordern
Wir tätigen alle gängigen Umbauten
Ankauf von Videospielen und Konsolen

Tel. 0351-2526611

Faxangebote: 0351-2526606

Ladenpreise können abweichen

Zieht Euch Warm an !!!

Denn bei uns gibt es die Hammerspiele für Eure Konsole zu Superpreisen. Zum Beispiel:

SONY PLAYSTATION:

Nightmare Creatures DM 82,-

Pax Corpus DM 89,-

Bug Riders DM 77,-

NINTENDO 64:

Snowboard Kids DM 88,-

Tetrisphere DM 87,-

Fifa'98 DM 125,-

Ständig Neuheiten / Top Importe

Weitere Titel bitte telefonisch erfragen.
Wir führen auch Software für PC CD-ROM.
Wir nehmen gerne Ihre Vorbestellung entgegen unter:

TOY SHOP

Tel: 07161/96440-25

Fax: 07161/96440-11

Toyshop Versand GmbH, Ulmer Straße 41, 73037 Göppingen
Öffnungszeiten: Mo-Fr 10.00-18.30 Uhr, Sa. 10.00-14.00 Uhr
e-mail: Post@Toyshop.de / Internet: http://www.Toyshop.de

Alle Artikel werden grundsätzlich per ID 661. DM 5,50 Versandkosten versandt. Bei einem Bestellwert von DM 250,- (inkl. MwSt.) wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 3,50 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 500,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 2,50 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 1000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 1,50 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 2000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,50 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 5000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,25 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 10000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,125 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 20000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0625 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 50000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,03125 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 100000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,015625 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 200000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0078125 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 500000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00390625 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 1000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,001953125 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 2000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0009765625 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 5000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00048828125 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 10000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000244140625 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 20000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0001220703125 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 50000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00006103515625 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 100000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000030517578125 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 200000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000152587890625 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 500000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000762939453125 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 1000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000003814697265625 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 2000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000019073486328125 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 5000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000095367431640625 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 10000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000476837158203125 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 20000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000002384185791015625 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 50000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000011920928955078125 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 100000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000059604644775390625 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 200000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000000298023223876953125 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 500000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000001490116119384765625 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 1000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000007450580596923828125 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 2000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000000037252902984619140625 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 5000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000186264514923095703125 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 10000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000931322574615478515625 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 20000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000000004656612873077392578125 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 50000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000023283064365386962890625 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 100000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000116415321826934814453125 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 200000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000005820766091346740717578125 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 500000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000029103830456733703587890625 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 1000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000000000145519152283668517939453125 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 2000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000000727595761418342589697265625 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 5000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000003637978807091714948486328125 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 10000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000000000018189894035458574742431640625 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 20000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000000000009094947017729287371217171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 50000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000000000004547473508864643685608589375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 100000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000000022737367544323218428042946875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 200000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000000000001136868377216160921402147234375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 500000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000000005684341886080504607010736171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 1000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000028421709430402523035053680859375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 2000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000000000000142108547152012615175268404296875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 5000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000000000710542735760063075876342021484375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 10000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000000000355271367880031537938171010721875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 20000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000001776356839400157689690855053609375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 50000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000000000000008881784197000788448452275268046875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 100000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000000000044408920985003942242261376340234375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 200000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000000222044604925019711213068817101171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 500000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000000000011102230246250985560653440855589375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 1000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000000055511151231254927803267204277946875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 2000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000000000002775557561562746390163360213897234375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 5000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000000013877787807813731950816801069486171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 10000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000000000000000069388939039068659754084005347430859375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 20000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000000000000346944695195343298770420026737154296875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 50000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000000001734723475976716493852100133687177234375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 100000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000000000000000008673617379883582469260500668435886171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 200000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000000000000043368086899417912346302503342179430859375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 500000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000000000216840434497089561718152501671097171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 1000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000000000108420217248544780855762500835548588171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 2000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000000000000005421010862427239042788125004177929430859375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 5000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000000000000002710505431213619521394406250020897171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 10000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000000000013552527156068097606972031250010448588171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 20000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000000000006776263578034048803486015625000522429430859375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 50000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000000000000000338813178901702440174300781250002612147171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 100000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000000000001694065894508512200871503906250001306073588171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 200000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000000000000847032947254256100043575195312500006530369430859375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 500000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000000000000000000004235164736271280500217875976562500003265182171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 1000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000000000000211758236813564025001089387881250000163259108588171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 2000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000000000000105879118406782025000544693939375000008162955429430859375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 5000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000000000000052939559203391012500027234719696875000040814777234375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 10000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000000000000000000000264697796016955062500013617359343750000204073886171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 20000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000000000000000000000132348898008477781250000680867967187500001020369430859375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 50000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000000000000000000000066174449004238890625000034043398359375000005101847171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 100000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000000000000003308722450211944531250000170216991796875000002550923588171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 200000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000000000000001654361225105972265625000008510849589835937500000127546179430859375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 500000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000000000000000000000008271806125529861328125000004255424794917968750000063773089430859375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 1000000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000000000000000000000004135903062764930664062500000212771239749589835937500000318865447171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 2000000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000000000000000206795153138246533203125000001063856198749589835937500000159432723588171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 5000000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000000000000000103397576569123266610156250000053192809937495898359375000007971636179430859375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 10000000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000000000000000000005169878828456163330507812500000265964049687495898359375000003985818089430859375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 20000000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000000000000000000000000258493941422808166652539062500000132982204843749589835937500000199290904430859375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 50000000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000000000000000000001292469707114404333262695312500000664911024218749589835937500000996454522171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 100000000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000000000000000000000646234853557220216661326562500000332455512109374958983593750000049822726108588171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 200000000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000000000000000003231174267786101333066312500000166227756054687495898359375000002491136305429430859375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 500000000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000000000000000000000161558713388930666533156250000008311387802734374958983593750000012455681527171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 1000000000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000000000000000000807793569444653332665781250000004155693901367495898359375000006227840763588171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 2000000000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,000000000000000000000000000403896784722326666533156250000002077846950683749589835937500000311392038179430859375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 5000000000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,0000000000000000000000000002019483923611633332665781250000010389234753418749589835937500000155696019089430859375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 10000000000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000000000000000000000010097419618058166665331562500000051946173767093749589835937500000778480095447171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 20000000000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000000000000000000000005048709809029083333266578125000000259730868735468749589835937500000389240047723588171875 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 50000000000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000000000000000000000002524354904514541666653315625000000129865434367734958983593750000019462002386179430859375 reduziert. Bei einem Bestellwert von DM 100000000000000000000000000000000000,- wird der Versand zum Preis der Artikelversandpauschale von DM 5,50 auf DM 0,00000000000000000000000000001262177452257270833332665781250000006493271718387495898359375000009



Eine gepunktete Linie gibt die Stoßrichtung inklusive Banden-Abprallwinkel an

Side Pocket 3

PA Nach gut 18 Monaten setzt Dataeast ihre Billard-Serie auf dem Saturn fort. Während sich an den vorbildlich umfangreichen Spiel-Modi wenig getan hat (gut zehn Pool-Varianten, Story-Modus mit soliden Polygon-Filmchen und japanischem Text, Trickshots samt Editor sowie Training), bietet die Grafik ganz neue Einblicke. Das schöne Vogelperspektiven-2D des Vorgängers wurde durch Polygon-Optik ersetzt. Ihr zoomt und dreht den Tisch nach Belieben, immer die gestrichelte "Da geht der Stoß hin"-Linie im Visier. "Side Pocket 3" ist ein professionelles, aber gemütliches Billard, das den Fan absolut zufriedenstellt und auch komplizierte Stöße erlaubt. Da es Interplays weitaus detailverliebter "Virtual Pool" nicht für den Saturn gibt, lockt Dataeast beinahe konkurrenzlos ein. Computergegner in verschiedenen Spielstärken und beschwingte Bar-Musik runden "Side Pocket 3" ab. *mg*



Diesmal in 3D: Die Polygon-Optik erlaubt ruckfreies Zoomen und Rotieren des Spieltisches.

SPIELSPASS
73%

HERSTELLER
DATAEAST
SYSTEM
SATURN
BRD-RELEASE
NICHT GEWANN

Gut spielbare, optionsreiche Billardsimulation in solider 3D-Optik. Story-Modus leider mit viel japanischem Text.

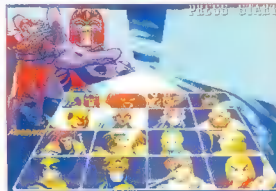
AR 12



Vom Feuerball zum Megabeam: Straßenkämpfer Ryu kann seinen Super-Feuerball auch im Flug ausführen.

X-Men vs Street Fighter

PA Wenn sich die Street Fighter mit den X-Men anlegen, liegen die Fetzen: 16 Superhelden der Häuser Capcom und Marvel keilen sich um die Ehre, gegen Oberbösewicht Gouki (geheimer Endgegner in "Super Street Fighter 2 Turbo") anzutreten. Mit dabei sind u.a. Vega (in Europa "Mr. Bison"), Ryu, Ken, Dhalim und Chun Li, aber auch die Marvel-Schläger Cyclops, Wolverine, Gambit und Rogue. Für die geschmeidige Animationen dieser Automatenumsetzung sorgt die heiliegende 4-MB-RAM-Card, die nur auf Import-Saturns oder umgebauten Konsolen funktioniert. Vor dem Turnier stellt Ihr Euer Team aus zwei Backpfeifenhelden zusammen: Ihr wechselt Eure Recken während des Kampfes, um den Feind mit wechselnder Strategien aus der Fassung zu bringen. Eine zweite Chance gibt es nicht: Liegt ein Held benommen am Boden, darf er nicht auf eine zweite Runde hoffen. Mit gewohnten 90°- und 180°-Specials vermöbelt Ihr Eure Gegenüber via Uppercuts und Tornado-Kicks. Habt Ihr durch harte Treffer ausreichend spirituelle Energie gesammelt, setzt Ihr zu einem Supermove an: Ryu bläst seine Kontrahenten via Megabeam vom Bildschirm. Magneto beschwört einen Energiestrahl vom Himmel. Die Hinterhof- und Tempelaren scrollen in alle Richtungen, die übermenschliche



Neben den 16 Street-Fighter- und X-Men-Helden tritt auch "Super Street Fighter"-Bösewicht Gouki zum Turnier an.

Sprungkraft Eurer Schläger vermittelt sattes Eastern-Feeling. Auch der Schlag in den liegenden Gegner ist möglich. Combos formt Ihr mit Tritt- und Schlag-Kombinationen. Technisch wie spielerisch hält "X-Men vs Street Fighter" das hohe Niveau der Straßenkämpfer-Serie: Bildschimmerschütternde Special-FX, kinderleichte Steuerung, von Hinterlist geprägte Kämpfe und gewitzte CPU-Gegner garantieren Euch heiße Winterabende. Das Wechseln des Helden setzt zusätzlich taktische Akzente; davon abgesehen findet Ihr hier jedoch keine elementaren Neuerungen. Fehlt Euch eine geniale 2D-Keilerei in der Sammlung, ist das prominent besetzte "X-Men vs Street Fighter" ideal. *oe*



Wolverine im Schlitzerrausch: Sein Klängenwirbel versetzt Euch bis zu 16 klaffende Wunden.

SPIELSPASS
84%

HERSTELLER
CAPCOM
SYSTEM
SATURN
BRD-RELEASE
NICHT GEWANN

Team-Keilerei mit Eastern-mäßigen Supersprüngen: Technisch und spielerisch brillant, jedoch kaum Neuerungen.

AR 16

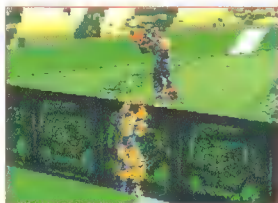


Das Blechnädel steht auf Euch: Würde kommen in "Zero Divide" nur selten zum Einsatz.

Zero Divide Final Conflict

SA Die stählernen Rauhholde sind zurück: Im dritten Teil der Prügeltrilogie von Zoom (Test von Teil 1 in MANIAC 3/96)

stellen sich zehn stämmige Kampfroboter dem unbarmherzigen Polygonturnier. Als Roboterspinne Poison oder Nahkampfbüchse Zero vermöbelt Ihr den Feind mit je einem Hieb oder Tritt: Per Steuerkreuzaktion variiert Ihr die Schläge, spielerisch und taktisch spielt jedoch nur die Länge Eurer Combos eine Rolle. Eine Liste könnt Ihr im Trainingsmodus aufrufen. Geblockt wird per Feuerknopf, meist entscheidet Ihr Euch jedoch für konsequentes Dauerfeuer. Die CPU-Gegner hauen stupide drauf, spannende Kämpfe entwickeln sich nur im Zweispieler-Modus. Grafisch präsentiert sich "Zero Divide" solide, aber unspektakulär: Die Interlace-Kämpfer vermeiden jede Polygon-Unpäßlichkeit, ihre Hiebe sehen jedoch undynamisch aus, *oe*



Im letzten Augenblick: Stolpert Ihr über den Arenarand, könnt Ihr Euch mit etwas Glück an der Kante festhalten.

62%

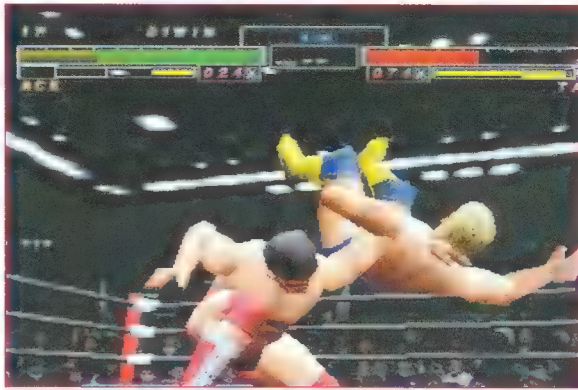
HERSTELLER
ZOOM

SYSTEM
SATURN

BRD-RELEASE
NICHT GEFANT

Spinnen- und Monsterteams keilen sich mit unspektakulären Hieben: Plumpes CPU-Gegner und keinerlei taktische Specials.

AP 16



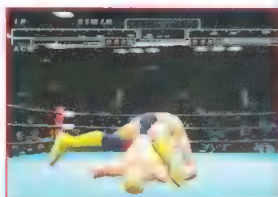
Gleich brummt der Schädel: Besonders schmerzhaftes Manöver verfolgt Ihr in der Nahaufnahme.

All Japan Pro Wrestling featuring Virtua

SA Da hebt der Ring: Im Segas neuem Wrestling-Turnier keilen sich die zehn härtesten Catcher Japans (wie Giant Baba und Akira Taue) mit den "Virtua Fighter"-Recken Wolf Hawkfield und Jeffry McWild.

Inner- und außerhalb des Rings vermöbelt Ihr Euren Gegenüber mit Hieben, Haltegriffen und Würfeln, die sich nach bewährtem Schere/Stein/Papier-Prinzip auskontern. Sprinten ist nicht erlaubt, dafür dürft Ihr nach einem gelungenen Powerslam den Gegner verhöhnen und angeriselt Eure Muskeln spielen lassen. Außerhalb des Rings schleudert Ihr den Kopf des Gegners auf Metallpfosten und Gitter, ein "Publikum-Meter" zeigt Eure Popularität. Besonders interessant ist der "Featuring"-Modus, in dem Ihr einen eigenen Kämpfer zusammenschustert und speichert.

Im Vergleich zu "Toukon Retsuden 2" ist die Steuerung simpel: Timing ist nicht mal bei einem Schubser ins Seil mit anschließendem Wurf nötig. Kennt Ihr Eure Specials, flutscht der Kampf wie von allein. So könnt Ihr Euch aufs Kontern konzentrieren, Anfänger haben auch gegen geübte Spieler eine reelle Chance. Der simple Aufbau hat aber negative Begleiterscheinungen: Im Vergleich zum genannten Genre-Meister ist das Manöverversortiment begrenzt, zumal Sprintattacken und Sprünge vom Ringseil nicht möglich sind. Die Wrestler wirken sehr kantig,



Beendet das Match mit der Powerbomb: Auf Finishingmoves folgt sogleich der Pin.

ihre Würfe dafür wuchtig. Grafikfehler sind leider die Regel: Das Ringseil durchdringt Euren Schützling oder verschwindet ganz. Arme und Beine stecken plötzlich im Gegner. Die Gitarrensoli halten sich dezent im Hintergrund, schallende Digibackpfeifen und Publikumsgejoie untermalen den Kampf. *oe*

75%

HERSTELLER
SEGA

SYSTEM
SATURN

BRD-RELEASE
NICHT GEFANT

Japan-Wrestling mit "Virtua Fighter"-Gästen: Wuchtige Animationen, kantige Catcher und simple Steuerung.

AP 16



Gratisflugsstunden: Dem Spiel liegt eine ausführliche Combo-Karte bei, die Euch die Button- und Steuerkreuz-Kombinationen für alle Manöver verrät.

Der knallharte Wrestling-Sport

hinterläßt auch bei stämmigen Kämpfern Spuren: Bandscheibenprobleme, Gelenkschmerzen und spröde Knochen begleiten die Catcher nicht selten in den Ruhestand. Damit Ihr schon vorher wißt, was Ihr Eurem Gegenüber antut, macht Euch "All Japan Pro Wrestling featuring Virtua" auf gefährliche Manöver aufmerksam. Kracht der Kontrahent unglücklich mit dem Kopf auf den Boden, weist Euch für wenige Augenblicke eine Röntgenoptik (siehe Bilder oben) auf die Verletzung hin. MANIAC wünscht gute Besserung!



Schneller Renn-Slalom gegen Zeitlimit und ausscherende Flitzer: Segas erstes "Monaco GP" wird bereits 19 Jahre alt!

Grafisch minimalistisch, spielerisch ausgefeilt: Im Labyrinth des "Penguin Land" schubst Ihr rohe Eier nach unten.

Sega Ages Memorial Vol. 2

SA Frisch aus der Mottenkiste präsentiert Euch Sega auf der zweiten "Memorial"-CD sechs hauseigene Spielautomaten. Zum Leidwesen der MANIAC-Oldiefraktion ignorierte man allerdings konsequent Sega-Hits wie "Super Monaco GP", "Shinobi" oder "Hang On". Stattdessen entschied man sich für weitgehend unbekannte Spiele, die entweder steinalt, unspektakulär oder auch beides zusammen sind. Den Anfang machen zwei Veteranen von 1979: Beim "Monaco GP" düst Ihr auf einer vertikal scrollenden Geraden nach oben und weicht pen-

ten Schatz genau. Streunenden Banditen weicht Ihr aus oder plättet sie mit rollenden Felsen. "Star Jacker" ist ein langweiliger Vertikalscroller, bei dem sich Eure Jägerschwadron mit Lasern und Bomben durch den Raum kämpft. Das taktische "Penguin Land" ist auch Master-System-Sympathisant ein Begriff: Als besorgte Pinguin-Mami schubst Ihr ein Ei mit Eurem Nachwuchs durch Aufpicken von Eisschichten nach unten und vermeidet wütende Bären-Attacken. Bei "Ninja Princess" schließlich ballert sich Eure Pixel-Amazone gegen Heerscharen aggressiver Ninjas durch's alte Japan.



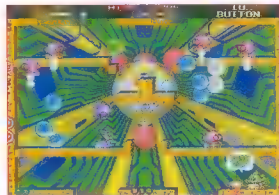
Gemischlicher "Pac Man"-Clone mit Schatztruhen-Buddeln: "Sindbad Mystery" ist das beste Spiel der Compilation.

delnden Computerfahrem aus. "Samurai" ist ein Schwertspektakel in Grafikzeichen-Optik: Lenkt ein hampeliges Pixelnännchen in einer Arena geschickt auf Eure Feinde zu, und vermeidet von oben geworfene Shurikens. Aus dem Jahre 1983 stammt "Sindbad Mystery": In bildschirmgroßen Labyrinthenn sammelt Ihr wie Namco-Kollege "Pac Man" Symbole ein und setzt damit stückchenweise eine Schatzkarte zusammen. Wagemutige Abenteurer buddeln auf Verdacht, die komplette Karte zeigt Euch den versteck-

Mit dieser CD werden selbst glühende Klassik-Fans zu gelangweilten Oldie-Ignoranten: Nicht nur, daß Zusatz-Infos à la "Namco Museum" vergessen wurden, die Auswahl der Spiele ist völlig unverständlich und verärgert Euch durch unsinnige, neu programmierte Menü-Einblendungen bei jedem Spielstart. *ch*



Ur-Automaten zum Gähnen: Weder das trange Pixel-Gehäue "Samurai" (links) noch "Ninja Princess" (Mitte) oder "Star Jacker" machen länger als zehn Minuten Spaß.



Hektisches Blasen-schießen im High-tech-Land: Bob (rechts unten) wartet auf den Einstieg eines zweiten Spielers.

Bubble Symphony

SA Die Neuauflage der klassischen "Bubble Bobble"-Hüpferei haben wir in MANIAC 3/97 schon für die Playstation getestet – mit gehöriger Verspätung erscheint nun in Japan eine marginal verbesserte Version für den Saturn. Als knuffiger Mini-Saurier springt Ihr durch zahlreiche bildschirmgroße Labyrinth und attackiert mit Seifenblasen fliegende Propellergeräusche und steinrollende Knäule. Die Bösewichte sind kurzzeitig in den Ballons eingeschlossen und platzen durch beherztes Springen entzwei. Je mehr Blasen Ihr zugleich eliminiert, desto üppiger purzeln Bananen, Tomaten und andere Früchte über die Plattformen und geben jede Menge Punkte. Trödeln dürfen Eure putzigen Saurier aber nicht, denn nach wenigen Augenblicken befreien sich die Schurken und machen erbot Jagd auf Euch. Durch geübtes Blasenreiten erreicht Ihr schwer zugängliche Bereiche, außerdem erleichtern Wasser-, Blitz- und Regenbogen-Ballons die Hatz: Diese Extras entfesseln bei Berührung über den Bildschirm schnelle Elemente.

Trotz vieler netter Ideen wie einer "Space Invaders"-Parodie erreicht die quietschbunte Neuauflage nicht ganz den Charme des Originals. Gigantobosse und unübersichtliche Cartoon-Hintergründe schmälern den Spaß an der hektischen Blasen-schlacht. Wer das kultige Original innig mochte, spielt trotzdem probe. *ch*



VIDEOSPIEL-KRITIK

So werten die Experten



MARTIN SPIELT:

1. Gran Turismo
PLAYSTATION
2. Mischief
NINTENDO
3. Gaplus
THE ARCADE EMULATOR



ANDREAS U. SPIELT:

1. Time Crisis
PLAYSTATION
2. NBA Fastbreak '98
PLAYSTATION
3. Borland C++
PC



WINNIE SPIELT:

1. Gran Turismo
PLAYSTATION
2. Tetris
LCD-Schlüsselanwender
3. Go Game
PC



ANDREAS K. SPIELT:

1. The Eidolon
ATARI ST
2. Koronia Rift
ATARI ST
3. Gangster Town
MASTER SYSTEM



CHRISTIAN SPIELT:

1. Indiziertes Spiel
SATURN
2. Indiziertes Spiel
SATURN
3. Gran Turismo
PLAYSTATION



HEIL SPIELT:

1. Pocket Monsters
GAME BOY
2. Grand Theft Auto
PLAYSTATION
3. Game Boy Wars
GAME BOY



Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Test & Kritik

MANIACS sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen“ Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich in den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuer-

scheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests“. US- und Japan-Importe werden wiederum unter „Sony Dimension“, „Planet Saturn“ oder „Nintendo Nation“ besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation

spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben. Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehört. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglauspfeifer? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die

Spielspaß-Wertung. Sie

faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Oberrnatz eines überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordert Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



Den besten und am schnellsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MANIAC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Boxset ausgeliefert. 1Mbit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblickt durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird entweder mit Hilfe eines Passwortes (Code) gespeichert oder auf Batterie bzw. Memory Card gespeichert.

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

88%

MANIAC

HERSTELLER
CYBERMILKIA
SYSTEM
MANIA 128
ZIRKA FREIS
100 MANI
GRAFIK SOUND
Nervenzersetzendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

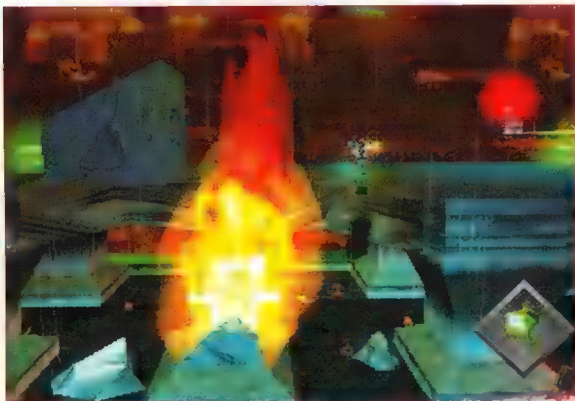
Die MANIAC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als „absolut“ verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflugs wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates (FIFA Soccer, NHL & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

One

Spezial-attacken
stehen nur einem zornigen Helden zur Verfügung: Färbt sich Euer "Rage Meter" komplett rot, verfügt Cain über eine wuchtige Multi-Hit-Combo, die selbst massive Blechwächter in die Luft schwingt. Bei roter Aura wendet Ihr durch Aufladen per Kreislknopf eine "Dash"-Angriffe an, die mehrere Gegner zugleich vernichtet. Die ultimative Explosion zündet Ihr in höchster Erregung. Allerdings fällt beim effektvollen Wutausbruch das Rage-Meter um eine Stufe zurück, gleichzeitig wird auch Eure Schnellfeuerwaffe zurückgestuft.

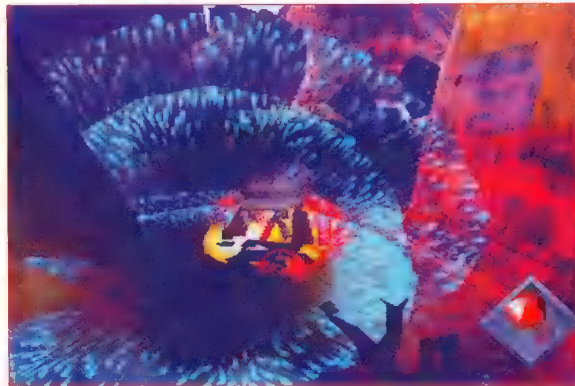


Nach der Flucht aus dem Gefängnis hechtet Cain auf's Dach und zerschlägt die Betonträger in blinder Wut!

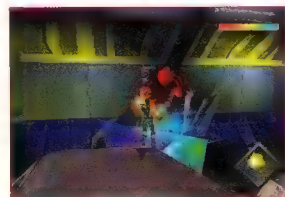


Eine fremde Macht hat sich das falsche Testmuster für kybernetische Experimente ausgesucht. Selbst nach einer umfassenden Gedächtnis-Löschung denkt Entführungsoffer Cain nur an zwei Dinge: Flucht & Rache! Als sich aus seinem hionischen Arm eine Lasersalve löst und die massive Zellentür in Stücke

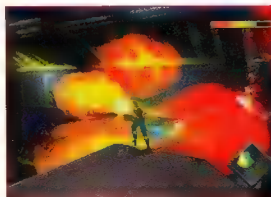
schießt, baut sich in Cains' Kopf ein unbeschreiblicher Haß auf. Kein Mensch wird ihn jetzt noch stoppen können! Just in diesem Augenblick überneht Ihr seine Flucht durch fünf Welten. Ihr steuert den Polygon-Terminator entlang einer vorgegebenen Route, bewegt Euch aber innerhalb der sich ständig wechselnden Perspektiven frei in alle Himmelsrichtungen: Erst von der Seite aus der Totalen, dann wieder direkt von hinten werdet Ihr pausenlos von der un-



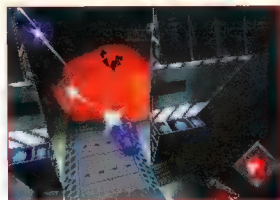
Pumping Rage: Nur wenn der Rage-Kristall heftig schlägt, verfügt Cain über den einer Smart-Bombe ähnlichen Wutausbruch. In diesem Gewitter verglühn alle Gegner!



Kein Atempause für Cain: Die Schienenbahn wird von einem Roboter-Riesen eingeholt, der über...



...Schilde verflügt. Durch Beschießen von vorbeifahrenden Transportern an der Decke fallen diese auf den...



Vormarsch im Monorail-Bahnhof: Cain eliminiert die Kommandoeinheiten und...



...entkommt auf einem Zug. Von den Wachtürmen aus schießen Droiden mit Lasern auf den Flüchtigen.

heimlichen Alien-Soldateska kreuz und quer durch die Gefängnis-Komplexe jagt. Würden Euch nur Cyborgs mit Laservisieren auf's Korn nehmen, wäre das kein Problem, denn dank Eurer hionischen Stahlprothese nehmt Ihr es sowohl im Lasergefecht als auch im Nahkampf mit den Cyborg-Schergen auf. Doch schon nach wenigen Metern entfesseln Eure Verfolger eine ganze Kriegsmaschinerie: Waffenstarrende Helis knattern mit Zwillings-MGs durch die Fenster, Zielsuchraketen prasseln rings um Euch in den Asphalt, die Sprengung ganzer Brücken soll Euch stoppen. In diesem Inferno überlebt Cain nur mit permanenter Gegenwehr: Per Salto hechtet Ihr nur Zentimeter an tiefen Schluchten vorbei, ständige Bewegung läßt die wuchtigen Einschläge hinter Euch verpuffen und Dauerfeuer wirft anrückende Cyborgs schon hundert Meter vor Euch in die Luft. "One" verzichtet auf Energieanzeigen und Power-Ups im herkömmlichen Sinn. Das pulsierende "Rage-Meter", ein farbiger Kristall in der rechten unteren Bildschirmecke zeigt Trefferquote, Lebensenergie und Power-Up-Status in einem. Dauernde Zerstörung färbt den Kristall von grün über gelb zu rot. Ihr giert nach ständiger Vernichtung, um die Automatik-Zieleinrichtung und Waffenkraft auf dem höchsten Level zu halten. Vergeßt vorsichti-



...Verfolger, der nach einem Sturz die Jagd tapfer fortsetzt. Nach mehreren Treffern entkommt Cain.



Abfang-Einheiten an der Bergfestung:
Sogar metallische Walker werden
aufgeboten, um Cain zu stoppen!



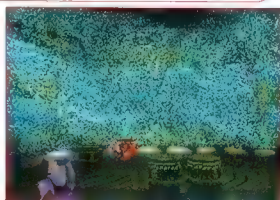
In einer Traumsequenz springt Ihr verzweifelt über sich drehende Kistenanordnungen,
um die drohende Implosion von Cains Gehirn zu verhindern!



In der Unterwasserbasis saugen sich unheimliche
Tentakel-Wesen an den Glasscheiben fest: Tötet sie, oder...

ges Anpörschen und Überlegen: Binnen weniger Sekunden kühlt sich Cains Temperament völlig ab, und der nächste Treffer kostet Euch ein Leben. Nach der Flucht aus dem Zellenkomplex richtet Ihr hoch über der nächtlichen Metropole ein beispielloses Inferno an, bevor Ihr per Helikopter in befestigte Berggebiete vorstößt und schließlich in das Unterwasser-Fort der fremden Macht eindringt. Jede der Welten wird dank dynamischer Nachlade-technik zu einem minutenlangen apokalyptischen Abenteuer ohne Unterbrechung: Ständig kreist die Kamera um Euren entschlossenen hallernden Charakter, um die beste Perspektive einzufangen, während Ihr Helix, Mechs und Hunderte von Soldaten wegräumt. Aufgeschnappte Sekundärwaffen wie Raketen und Flammenwerfer bringen dem Feind grausame Verluste bei. Besonders dramatisch: Durch Funkverkehr, den Ihr während der Action ständig mithört, sind sämtliche Truppen über Eure Flucht informiert und treffen eilig Gegenmaßnahmen. Befehlsmäßig seilen sich Kommandos mitten über Euch ab, hektisch werden Felsen zur Verhinderung Eures

Vormarsches gesprengt und provisorische Abwehrstellungen errichtet. Schlacht Ihr Euch bis zum Ende eines Abschnitts durch, spinnst eine Echtzeit-Animation die Geschichte nur für Sekunden weiter, ehe Ihr erneut dem Ansturm aus allen Richtungen entgegentretet. Zwei Continues helfen Euch beim Anlauf auf den nächsten Metall-Endgegner wie Gleiterschiffe und Riesenspinnen, sporadische Checkpoints erlauben den Neueinstieg



...die Gläser zerbersten und die
gesamte Station säuft mitsamt der
Cyborg-Armee in kürzester Zeit ab!

einige Meter hinter Eurem Ableben. Auch bezüglich Eures Lebens-Kontos konzentriert sich das Spiel auf das Wesentliche: Für je 100 "Kills" gibt's ein Extraleben. *cb*

Akustisch
feuern Euch während Eurer Non-Stop-Flucht nicht nur filmreife Orchesterklänge an, sondern auch die präzisen Funk-Kommandos des feindlichen Oberkommandos: Bei jedem Spurt werden die im Krisengebiet befindlichen Kräfte auf Eure Position hingewiesen, Ihr erschauert schon beim Gedanken, was die bösen Buben um die nächste Ecke aufgebaut haben. Diese hervorragende realisierte Idee trägt wesentlich zur packenden Stimmung bei: Ihr werdet nicht nur auf dem Bildschirm in die Ecke getrieben, sondern auch akustisch!

SPIELSPASS 84%

ONE
Press Start

HERSTELLER	ASC
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA - PREIS	120 MARK
GRAFIK	77%
SOUND	86%

Ungeahnt effektreicher Action-Krieg: Der erzürnte Cyborg Cain mutiert zur Ein-Mann-Armee mit Non-Stop-Killerdrang!

16

In diesem Action-Overkill wird selbst der friedlichste Konsolenfreund zum zähnefletschenden Wüterich. Ihr überlebt nur durch kompromisslose Non-Stop-Zerstörung: Wo Ihr auch entlangt, die durch beängstigend echten Funkverkehr auf Euch vorbereitete Divisionen werden in einem Stakkato aus Rauch, Lichtblitzen und Trümmern zu Kleinholz gehackt. Die überwitzig inszenierte (und teils nuckelig) 3D-Action nimmt kaum Rücksicht auf die Übersicht, dennoch hilft Euch die richtige Taktik stets aus der Bedröckung: Mal konzentriert Ihr eine Meute Soldaten aus der Distanz per Laser, dann knackst Ihr im Nahkampf mit einer Stahlarm-Combo die Knochen der Aliens. Imposant sind die schier endlosen Abschnitte, die nahtlos von einem Höhepunkt zum nächsten führen. Einzig die spärlichen Rücksetzpunkte frustrieren unkonzentrierte Kämpfer.

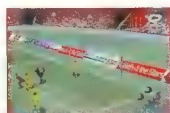


KILLER-COMBO: Stürmen Soldaten auf Euch zu, nutzt Ihr am besten die Nahkampf-Combo per Kreistaste. Habt Ihr ein rotes Rage-Meter, setzt Ihr die "Dash"-Attacke ein, um ganze Trupps auf einen Rutsch zu töten. **TRUF-WECHSEL:** Verliert Ihr in einem Abschnitt mehrere Leben, stellt Eure Taktik um. Vernichtet vor besonders heftigen Attacken eine Serie von Gegenständen, um Eure Wut anzuhetzen. Dann prescht vor und sündet einen Smart-"Rage", der alle Feinde vernichtet. Bei schwierigen Sprungpassagen konzentriert Ihr Euch auf Euren Schatten, der die Position genauer zeigt. **BOSS-BEWÄLTIGUNG:** Alle "One"-Bosse müssen auf indirekte Weise zerstört werden, da sie über Schilde verfügen. Seht Euch nach schweren Gegenständen um, die durch Laserbeschuss diese Monster plumpsen, oder sorgt wie beim ersten Boss-Duell dafür, die Scheusale in die Tiefe stürzen. **VOLLE VERNICHTUNG!** Jeder Gegenstand, der bei Beschuss blinkt, kann auch vernichtet werden und Euch wütender machen. Allerdings werden manche Kästen oder Türen erst zerstörbar, wenn Ihr eine bestimmte Kill-Rate habt. **EXTRA RAGE:** Nutzt Extra-Rage für mehr Power: Bestimmte Soldaten geben bei Vernichtung bis zu drei Wut-Einheiten auf einmal frei!



Blöß weg hier: Cain auf der Suche nach Bonus-Opfern!

Geknackt:
Der Schwachpunkt
bei den meisten
Fußballspielen ist
der Torhüter.
Oft läßt sich eine
Technik finden,
mit der fast hundertprozentiger
Torerfolg



garantiert ist.
So geht's bei
„Power Soccer 2“:
Spurtest mit
Eurem Spieler bis
zum Elfmeterpunkt,
mit einem
Hackentrick
tauscht Ihr den
Keeper, der gegen
den folgenden
Torschuß
machtlos ist.



Hartes Fou! Mit einem Sprungkick
streckt Ihr den Gegner zu Boden – der
Schiedsrichter hat's nicht gesehen.

PS Winterpause in der Bundes-
liga, noch ein halbes Jahr bis
zur WM – da kommt ein
neues Playstation-Fußball gerade
recht. Pagnosis' zweiter Teil der
„Power Soccer“-Serie (das 97er „Inter-
national“-Update nicht mitgerechnet) ist
keine ernsthafte Simulation, sondern ein
schneller 3D-Kick für zwischendurch.
Grobe Tackles, rücksichtsloses Grätschen
und spektakuläre Fallrückzieher stehen
hier vor taktischem Spielaufbau und
Aufstellungspoker. Im Liga-Modus wählt
Ihr zwischen 125 europäischen
Mannschaften; spielt Ihr die WM, flanken 56
internationale Teams. Bei der
EM wiederum treten 20
UEFA-Teams an. Die
Begegnungen finden im
Winter, Herbst und Sommer
in acht verschiedenen
3D-Arenen statt. Die
Jahreszeit hat nur Einfluß
auf die Ball- und Rasen-
farbe – fußballtechnisch
ändert sich nichts. Wie
beim Vorgänger drückt Ihr
auf dem Joypad mehrere Tasten gleich-
zeitig, um besonders harte Schüsse ab-
zufeuern, Verteidiger mit einem Hacken-
trick zu täuschen oder mit unfairm
Handspiel ein Tor zu erzielen. Der
Torhüter wird ausschließlich vom Com-
puter gesteuert, nur bei Torabstoßen
stellt Ihr Schußstärke und -Richtung ein.
Um das häufige Foulspiel des Gegners
zu bremsen, stellt Ihr die Aufmerksam-



Was jetzt? Entweder den Ball mit der Brust stoppen,
oder per Kopfball zum lauernden Mitspieler abgeben.

keit des Schiedsrichters von „blind“ auf
„streng“. Weitere Menüeinstellungen
wechseln zwischen Action- und Simu-
lationsmodus, variieren die Spieldauer
oder verändern die Kameraperspektive.
Der Blickwinkel ist nicht statisch auf das
Spielfeld gerichtet, die Kamera zoomt je
nach Situation näher ans Geschehen
oder zeigt einen übersichtlichen,
größeren Bildausschnitt. Der eingeben-

! Bolzplatz-Action für Anspruchslöse: Pagnosis' „Power Soccer 2“ wendet sich an
Rambazamba-Spieler, die mit realitätsnahen Simulationen wie „RIFA Soccer“ nichts
anfangen können. Dank unkompliziertem „Kick & Rush“ tummelt Ihr Euch hauptsächlich
um den 18-Meter-Raum – langweiliges Mittelfeld-Ballgeschehen kommt kaum vor.
Leider schießt „Power Soccer 2“ über das Ziel hinaus: Der ballführende Spieler wird
praktisch immer mit einem Fou! vom Leder getrennt – das zehrt an den
Nerven. Selbst in der strengsten Einstellung zückt der Schiedsrichter nur
selten die gelbe Karte, sogar bei eindeutigen Notbremsen zeigt er kein Rot.
Durch das rüpelhafte Spiel hagelt es Elfmeter, die aber nur selten zum
Torerfolg führen: Acht von zehn Schüssen fischt der Wunder-Keeper Eures
Computer-Gegners mühelos aus der Luft.



ANDREAS ULRICH

Power Soccer 2



Elegant: Je nach Höhe der Flanke er-
zielt Ihr durch Fallrückzieher oder fliegendem
Kopfball das entscheidende Tor.



Straßstoß: Gestandene „Power Soccer
2“-Torhüter lassen sich selbst beim
Elfmeter kaum überlisten.

dete Radar gibt Aufschluß über das
Stellungsspiel Eurer Team-Kollegen.
RTL-Moderator und Pils-Kenner Marcel
Reif begleitet Euch mit 200 verschiede-
nen Kommentaren durch die Meister-
schaft – die Namen der Spieler kennt der
Sprecher jedoch nicht. *au*

70%

SPIELSPASS

Power Soccer 2

HERSTELLER

PSYGOSIS

SYSTEM

PLAYSTATION

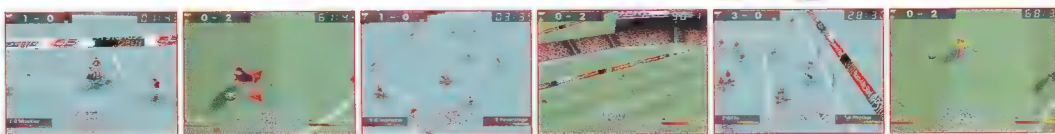
ZIRKA-Preis

100 MARK

GRAFIK SOUND

t2%

Spritziger Kick mit Arcade-Touch:
Unkomplizierte Action mit flotter
Grafik, aber ohne Reiz für Freun-
de realitätsnaher Simulationen.



Alle Kamera-Perspektiven im Überblick: Sechs Blickwinkel von schräg bis steil stehen zur Wahl, spielerisch brauchbar ist aber nur die Standard-Seiteneinstellung.

Andere Versionen

Es sind keine Umsetzungen geplant. Der Vorgänger „Adidas Power Soccer“ wurde in Ausgabe 5/96 mit 78% bewertet und wird nun auf 69% abgewertet.

Bugriders



Euer Reiter automatisch, nur auf Geraden lenkt Ihr zu lohnenden Zielen. Durchfliegt blaue Bonustore, um Zeitboni zu erhalten, und gebt Eurem ungewöhnlichen Flugvehikel die Peitsche: Unter lauten Quietschen flattern das sensible Ungeziefer mit Euch durch's Unterholz und steile Klippen hinab. Seid Ihr zu grob, quittiert das Vieh frustriert den Dienst, und Ihr laßt Euch zwangsweise einige Sekunden im Wind treiben. Damit Ihr siegreich bleibt, hebt Ihr die Konkurrenz mit Plasma-Projektilen und ferngelenkten Raketen aus dem Sattel. *cb*

Während Ihr triumphierend durchs Unterholz knarrt, schmiert ein getroffener Reiter rechts von Euch ab!

DS Der strahlendste Ritter im Fantasy-Reich Entymion wird jährlich im "Bugriders"-Turnier gekürt. Aus bewährter "Von hinten"-Ansicht düst Ihr kreuz und quer durch sechs Provinzen, in denen je drei unterschiedliche Kursverläufe abgesteckt sind. Enge Kurven nimmt



Im (vertikal) oder horizontal geteilten; Zweispieler-Modus wird's ruckig (links). Wählt den Ritter und auf ins Duell (Mitte): Rechts ein Volltreffer, der Euch den Hintern verkockelt.

Andere Versionen
 Umsetzungen sind nicht geplant.



Das onig- **CHRISTIAN BLENDE** nelle Käferreiten entpuppt sich als verquaster Mix aus Flug- und Schießspiel. Das 3D-Gewinn wird keinem der angepöhlten Genres gerecht: Die super-sensible Steuerung vermittelt kaum Fluggefühl, in scharfen Schwenks und Berg- und Talflügen geht jegliche Übersicht baden. Zum Ballern braucht Ihr vor allem Extra-Glück: Mit normalen Waffen schießt Ihr vorbei, nur zielsuchende Raketen bringen Schadenfreude. Unter diesen Design-Mängeln geht den witzig designten "Bugriders" leider die Luft aus.

Kurvenflug leicht gemacht: Trotz verzwickter Wald- und Höhenabschnitte braucht Ihr Euch um den rechten Weg durch Entymion keine Sorgen zu machen. Kurven durchfliegt Ihr dank automatischem Scrolling ohne an Wände zu knallen, lediglich die genaue Positionierung bleibt Euch überlassen. Die eigentliche Aufgabe ist das Durchfliegen farbiger Ringe und das Anpöhlen gegnerischer Piloten.

SPIELSPASS 54%

HERSTELLER	GT INTERACTIVE
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-Preis	100 MARK
GRAFIK	61%
SOUND	66%

Dröge Schaben-Flugstunde im Fantasy-Land; Effektvolle Ballerelen würzen die Heftigkeit mit kurzzeitiger Schadenfreude.

CYBER SPACE

64 BIT POWER

P. 307 BU SUPER PAD 64

P. 307 GN SUPER PAD 64

P. 307 S SUPER PAD 64

P. 307 SU SUPER PAD 64

Farbenfrohes
 • Für
 • und
 • Analog
 • Slot für die
 • Acht-Funktionstaste
 • unverb. DM 119,90

EV 303 MINT II PAD 64

• Für
 • Mini-Analog joystick, 8-Wege-Digital-Steuerung
 • Slot für die Memory Card
 • unverb. DM 44,95

SV 377 MEGA MEMORY CARD N64

Der Hit zum Spielieren
 • Kompatibel mit N64 • Speicherung in Kommando-
 • Langzeitverfall • 32-Megabyte Speicherplatz
 • 2-Wege-Tasten zur Memorieaufruf
 • 4-Wege-Speicherwahl (privat/schlüssel)
 • 16-Megabyte Spielstände
 • unverb. DM 119,90

SV 377 MEGA MEMORY CARD N64

in Dimension digital
 • 32-Megabyte Speicherplatz
 • 2-Wege-Tasten zur Memorieaufruf
 • 4-Wege-Speicherwahl (privat/schlüssel)
 • 16-Megabyte Spielstände
 • unverb. DM 129,90

DM 129,90

Kreuzung 20-2200

INTERACT GAME PRODUCTS

Multimedia • Game • Sega
 • Vertrieb nur • den
 • unserem • und bestellen Sie noch • unseren kostenlosen

NBA Fastbreak '98



Deja-Vu:
Der Name "NBA
Fastbreak"
kommt Euch
bekannt vor?
Die Flipper-

Gut geklaut: Das Zielsystem für die Freiwürfe wurde von Sonys "Total NBA"-Zweiterer abgeklippt.

DS

"NBA Fastbreak '98" versucht, gegen "NBA Live '98" von EA Sports zu punkten. Als notwendige Voraussetzungen bringt

"Fastbreak" alle originalen NBA-Mannschaften auf den Court – nur Michael Jordan fehlt. Mit der Team-Wahl startet Ihr in eine Saison oder dribbelt gleich in die Playoffs. Im Hauptmenü stellt Ihr u.a. den Realitätsgrad ein: Der Arcade-Modus erlaubt Rüpelien und Regelverstöße – der Schiedsrichter bleibt in der Umkleidekabine. Wählt Ihr hingegen die "Simulation", pocht der Referee auf das Regelwerk: Dem Foul in der Zone folgt ein Freiwurf, die Shot-Clock tickt unerbittlich und jeder Verstoß gegen die Drei-Sekunden-Regel wird geahndet. Die Steuerung ändert sich dabei je nach Situation: Lenkt Ihr den Ballträger, sucht Ihr mit der 1.2-Taste gezielt einen Paßempfänger oder werft den Ball via "X"-Button zum nächsten ungedeckten Spieler. Pässe in den Lauf sind ebenso möglich wie überraschende, "blinde" Abgaben. Vorsicht: Bei solchen riskanten Manövern landet der Ball oft im Aus oder beim Gegner, der sich dafür mit einem Fastbreak bedankt.



Die letzten Sekunden der "Shot-Clock" werden in einem extra Fenster angezeigt

Schau genau: Über die vier Joypad-Buttons entscheidet Ihr, welcher Mitspieler den Paß bekommt.



Premiere: "NBA Fastbreak '98" ist das erste Basketball-Spiel mit Trainings-Modus.

ausgelaugte Sportler automatisch, oder Ihr kündigt Euch um die Kondition der langen Kerls. Laßt Ihr das Power-Meter zu weit sinken, treffen selbst Meisterschützen nicht mehr und schleichen nur müde über das Spielfeld. **au**



abteilung des Herstellers Midway brachte 1997 den gleichnamigen Pinball-Tisch in die Spielhalle (siehe Bild). Eine andere Automaten-vorlage für das Playstation-Basketball gibt's nicht.

Midway hat den Sprung in die 3D-Arena anständig hingebracht: Grafische Spieleren wie charakteristische Gesichtstexturen, der spiegelnde Hallenboden und die realistischen, flüssigen Animationen lassen nicht nur die Herzen der NBA-Fans höher schlagen. Der Arcade-Modus bietet Spielspaß ohne Peine, in Abwesenheit des Referees wird gedunkelt, was das Zeug hält. Trotzdem bleiben die "Fastbreak '98"-Spieler auf dem Boden: Unrealistische Supendunks werdet Ihr vergeblich suchen. Einziger Kritikpunkt ist der zähe Spielverlauf: Die Midway-Sportler bewegen sich zu gemächlich über das Spielfeld und reagieren zögernd auf Euer Kommando. Besonders lästig wirkt sich das auf die Verteidigung aus – gelungene Blocks bleiben die Ausnahme. Dennoch: "NBA Fastbreak '98" braucht den Vergleich mit "NBA Live" und "Total NBA" nicht scheuen.

ANDREAS ULRICH

78%

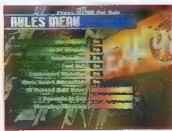
HERSTELLER
MIDWAY

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis
100 MARK

GRAFIK SOUND
72% 65%

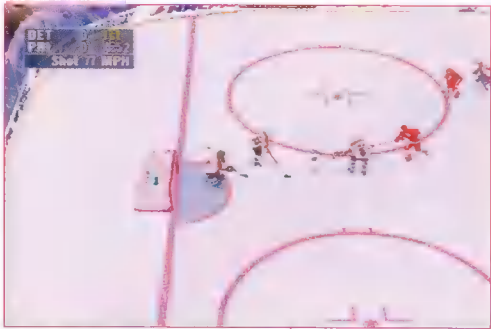
Gutes Basketball mit Grafik-Gags und starkem CPU-Gegner. Leider brems der zähe Spielverlauf den Spaß in Arcade- wie Simulationsmodus.



Reichlich, aber übersichtlich: Durch die umfangreichen Menüs lassen sich vor und während des Spiels alle gewünschten Parameter setzen.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

NHL Face Off '98



Das 98er-Update von Sonys „NHL Face Off“ schickt die altbackene Bitmap-Grafik seiner beiden Vorgänger auf die Strafbank: Erstmals erstrahlen nicht nur die Stadten in Polygon-Optik, auch die Spieler flitzen geschmeidig animiert in fester Textur-Ausrüstung über das Eis. Wie die Konkurrenz zieren „NHL Face Off '98“ offizielle Lizenzen von NHL und NHLPA.

Die Simulation lädt Euch neben Freundschaftsspielen zu Playoff-Matches und Liga-Meisterschaft. Nationalmannschaften oder einen WM-Modus gibt es dagegen nicht, dafür eine nützliche Übungsvariante: Hier könnt Ihr die Zahl der Spieler auf dem Eis einstellen und damit in Ruhe Angriffskombinationen oder Unterzahlspiel probieren.

In den Optionen schaltet Ihr die gängigen Eishockeyregeln wie Abseits und Zweiflinienpaß ein und entscheidet Euch, ob Reihenwechsel und Prügeln erlaubt sind. Die Spielgeschwindigkeit ist dabei in 150 Stufen besonders fein regulierbar, die Zahl der Kameraperspektiven wurde auf sechs erhöht. An der Steuerung hat man festgehalten: Auch 1998 befördert ihr den Puck über Direktpaß-System und Forechecking ins Angriffs-drittel und haut ihn als satten Schlagschuß ins Gehäuse oder überwindet den Torhüter mit einem Lupfer. In der Verteidigung checkt Ihr den Stürmer nicht wahllos um, sondern könnt gezielt mit dem Schläger hakeln und zuschlagen. us

Amesien-Hockey: Die Seitenansicht ist übersichtlich, aber wenig detailliert.



In der Wiederholung analysiert Ihr Treffer: Wieso hat der Torwart diesen Puck vorbeigelassen?

Vor lauter Begeisterung über die neue Polygon-Grafik haben die Entwickler vergessen, das Spiel-Design zu verbessern: So findet Ihr in der 98er-Ausgabe zwar Optik-Gags wie wackelnde Plexiglasbänken, dürft aber nur noch aus entfernten Perspektiven am Match teilnehmen: Die neuen Grafikdetails an den hektischen Spielen (egal bei welcher Geschwindigkeit) erkennt Ihr dabei kaum. Nervig sind die unfähigen Torhüter, die selbst bei Top-Teams jeden zweiten Schlagschuß ins Netz lassen. Der Computer nutzt dies besonders gerne aus - auch auf niedrigem Schwierigkeitsgrad haut Euch die Playstation-CPU den Puck am Fließband rein: „Face Off '98“ ist ein akzeptables Eishockey, spielt aber nicht auf dem extrem hohen Niveau der Konkurrenz von EA Sports und Acclaim.



76%

HERSTELLER
SONY

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS
100 MARK

GRAFIK-SOUND
73% 64%

Jetzt mit Polygon-Optik, aber spielerisch verbesserungsfähig: Die hektischen Matches leiden u.a. unter den schwachen Goalies.

Andere Versionen - Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger „NHL Face Off '97“ wurde in MANIAC 4/97 getestet und wird hiermit auf 79% abgewertet.

BAZOOKA GAMES

SEGA

A. MILITARY C. 1&2 59,-
BIOHAZARD DASH 79,-
COMMAND & CONQUER 59,-
DEAD OR ALIVE 99,-
DRAGON FORCE 79,-
FIGHTING FORCE 79,-
FIGHTERS MEGA MIX 29,-
FIGHTING VIPERS 19,-
LAND STALKER 2 29,-
MARVEL SUPER HEROES 79,-
NIGHTS 39,-
NIGHT WARRIORS 29,-
PANZER DRAGOON 2 39,-
SEGA TOURING CAR 89,-
VIRTUAL ON 39,-
VIRTUA FIGHTER 2 29,-
WAR CRAFT 2 79,-
X - MEN VS. S. FIGHTER 119,-

SONY

ALien TRILOGY 39,-
AUBRID FORCE 39,-
BLOODY ROAR 99,-
BUSHIDO BLADE 89,-
CASTLEVANIA X 79,-
CRASH 2 89,-
COMMAND & C 2 99,-
COLONY WARS 79,-
FIFA 98 89,-
FINAL FANTASY 7 99,-
MDK 89,-
PANDEMONIUM 2 79,-
RASCAL 79,-
RESIDENT EVIL DC 79,-
SKULL MONKEYS 79,-
STAR GLADIATOR 49,-
TOBAL NO 1 29,-
TOMB RAIDER 2 79,-

N 64

Auch Lieferbar !!!

019 / 087 869 0

Anfahrtsverweigerung bezahlt für die entstandenen Telefonkosten pauschal DM 40,-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrags bleiben hiervon unberührt. Druckfehler, Preisänderungen u. in ihnen vorbehalten. Der Umlauf bei Nichtgelieferten ist ausgeschlossen. Anruf: 12p/2sek. Wir haften nicht für Inkompatibilität. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen.



500.000 Hits pro Woche

- feature** Jede Woche neue Previews zu den aktuellsten Videospielen. Hier findet Ihr auch Messeberichte und Schwerpunktartikel.
- news** Brisante Nachrichten und exklusive News aus der Welt der Computer- und Videospiele, aus Technik, Medien und Unterhaltung.
- game** Jede Woche vier aktuelle Tests - noch vor Erscheinen des Heftes. So wißt Ihr immer rechtzeitig, was sich zu kaufen lohnt.
- inter view** Interviews mit Programmierern und Spieleproduzenten, jeweils zweisprachig im Original und mit deutscher Übersetzung.
- out now** Welches Spiel kommt heute in den Handel? Surft zu "out now" und Ihr seid auf dem Laufenden, was in Deutschland abgeht.
- mailiac** Das einzige deutsche WWW-Videospielforum mit Leser-Diskussionen und Online-Chat mit der Redaktion und Industrie-Vertretern.
- archives** Unser Archiv wächst wöchentlich und enthält bereits die Tests aller Saturn- und Playstation-Spiele sowie Hunderte von Cheats und Tips.

www.logon.de/maniac

Ayrton Senna Kart Duel 2

Ayrton Senna

wird schon zum zweiten Mal als Lizenzträger für ein Kartspiel benutzt. Um wenigstens ein bißchen Senna-Flair aufkommen zu lassen, studiert ihr im "Memorial" einige Privatfotos des PS-Helden und



Die Infos des "Senna Memorial" sind planlos zusammengeschustert.

schaut zwei öde Filmchen an. Besonders die Szenen beim Wassersport oder die Bemerkungen zur Formel 1 haben für Kart-Fans wenig Informatives zu bieten.



PS Der verstorbene "Formel 1"-Weltmeister Ayrton Senna startete seine Karriere wie fast alle Profifahrer im

Kartsport – hier kurven temperamentvolle Zweitakter durch Schikanen aus Asphalt und Gummi. Nur wenige Zentimeter hockt der Fahrer über der Strecke – das beeindruckende Geschwindigkeitsgefühl lockt seit Jahren die Spieldesigner.

Auch das zweite Kart-Spiel des japanischen Entwicklers Gaps zieht das Lizenz-Logo der "Ayrton Senna Foundation". Im Spiel taucht die Motorsport-Ikone in Form des Memorial-Albums (siehe Rand-



Im zweiten Teil des Kart-Spektakels werden auch abschüssige Strecken und Steigungen realisiert

Gefahr im Verzug: Schon der kleinste Kontakt mit den hin- und herziehenden Computer-Kartlern bremst Euch stark ab!

spalte) und als rasanter "Endgegner" auf. Zur Qualifikation für das finale Meisterduell müßt ihr nacheinander in drei Mini-Ligen (je drei Strecken) in Sennas Fußstapfen treten. Quitscht ihr geübt in die Kurven und vermeidet den Kontakt mit gestikulierenden Gegnern, steht der Beförderung von der C- in die D-Klasse und schließlich zu den fixen FP-Modellen nichts im Wege. Im Gegensatz zum Vorgänger, in dem die Kurse flach wie das Bügelbrett von Mama Senna waren, erhöht sich beim Nachfolger durch angelegte Steilkurven, Hügel und Senken die Übersicht deutlich. Mit griffiger Digitalsteuerung (Analog-Modi sind leider nicht vorgesehen) lenkt ihr die Flitzer gefühlvoll durch die Serpentin, auch gelegentliche Bremsenlagen sind für die engen Schikanen unbedingt notwendig. Im Time-Trial übt ihr Schub- und Bremsverhalten der vier konfigurierbaren Karts in aller Ruhe, nach dem Gewinn einer Liga erhält der sieg-

Nach Pleiten wie "Kart Duel" und "Formula Karts" befindet sich das Problemkind "Kart Simulation" auf dem Weg der Besserung: In "Senna 2" reagiert Euer Kart realistisch auf Lenkbewegungen, Bremsen und Beschleunigung. Die hügeligen Mini-Etappen huschen rasant an Euch vorbei, und ihr habt einen Heidenspaß beim Überholen. Doch je höher die Liga, desto weniger Freude macht die Mikro-Formel: Kontakt mit den Gegnern bremst Euch dramatisch ab. Da die Kerle offenbar sturzbetrunken auf die Piste gehen und willkürlich über die Fahrbahn pendeln, wird jede Berührung zum Spielspaß-Killer. Ein Wüterich bedrängt Euch von rechts, und prompt kassiert ihr den Geschwindigkeitsverlust! In den kurzen Rennen ist das spielerisch und legt einen frustigen Schatten auf das ansonsten solide Rennspiel.

CHRISTIAN BLENDL

Andere Versionen —
Es sind keine Umsetzungen geplant.



Neu im Senna-Motodrom: Der flüssige, aber von verzerrten Texturen geplagte Splitscreen-Modus.



Ab der zweiten Rennklasse wird's knifflig für Möchtegern-Sennas: Drei neue, verschlungene Kurse warten!

reiche PS-Zögling zwei weitere Karts. Der im Vergleich zum Vorgänger neue Zweispieler-Modus beschränkt sich dafür auf das Wesentliche: Im Gegensatz zum Grand-Prix-Turnier sind hier keine Computer-Kartler auf der Piste, auch die Außenansicht wurde zugunsten schneller Motor-Action gestrichen. *cb*



Mit ihren stationären und mobilen Einstellungen lädt die Wiederholung zur Analyse der eigenen Fahrten ein

63%

SPIELSPASS

HERSTELLER
GAPS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA- PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
55% 72%

Unterhaltsames Kartrennen mit aufgesetzter wirkender Lizenz, bei dem eine unfairer Kollisionsabfrage nervt.

CART World Series



Stadtkurse (hier: Vancouver) stellen besondere Anforderungen an Eure Fahrkünste.



Das „Rally Cross“-Team hat ganze Arbeit geleistet: „CART World Series“ ist eine prima Alternative zu „Formel 1 '97“, erreicht aber den europäischen Konkurrenz nicht genug. Auch frage ich mich, wieso nur 15 Fahrer auf der Piste antreten und nicht alle 25 Piloten des Spiels. Und, weshalb wurden ausgerechnet die CART-typischen Gelbphasen weggelassen? Die Grafik wirkt zwar auf den ersten Blick nüchtern und farbarm, ist aber tadelloos: Probleme mit spätem Bildaufbau gibt es glücklicherweise nicht. Die große Stärke gegenüber der Konkurrenz sind die Multiplayer-Möglichkeiten: Split-screen und Playstation-Link sind technisch hervorragend und verlieren kaum an grafischer Qualität.

ANDREAS ULRICH

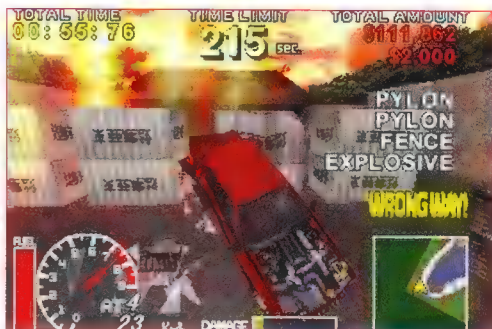
Die in Nordamerika populäre CART-Serie ist der Formel 1 sehr ähnlich, jedoch sind die Fahrzeuge dort durch strenge Regeln technisch nahezu ebenbürtig. Ein erfolgreicher Rennausgang hängt deshalb vor allem vom Fahrer ab. Außerdem finden die Rennen nicht nur auf Straßenskursen, sondern auch in superschnellen Ovalen statt. Ihr wählt bei „CART World Series“ dank offizieller Lizenz aus 25 Fahrern der US-Serie und startet auf zehn Originalstrecken – fünf Ovale, fünf Straßens Strecken. Habt Ihr Euch zu einem Einzelrennen oder einer ganzen Saison in vier Schwierigkeitsgraden entschlossen, fummelt Ihr an den Feinheiten: Action-Fans wählen den Arcade-Modus und rollen mit unzerstörbarem Chassis das Feld der 15 CPU-Gegner von hinten auf. Realitätsanhänger dagegen freuen sich über die Simulation, in der von Qualifikation und Feintuning bis zu Boxenstops alle Details vorhanden sind. Während Ihr aus sechs Perspektiven um die Kurse jagt, blendet Ihr mit den Zeigefingertasten jederzeit Kurzübersichten zum Rennstand oder Eure Rundenzeit ein. Dank Split-screen und Link-Modus gehen bis zu vier menschliche Fahrer an den Start. Wahlweise könnt Ihr das komplette Fahrerfeld zu- oder abschalten. us

80%

SPIELSPASS	
HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA - PREIS	100 MARK
GRAFIK	78%
SOUND	75%

Packende Überholmanöver und Highspeed-Ovale: Rasante Indy-Car-Rennen mit prima Mehrspieler-Varianten.

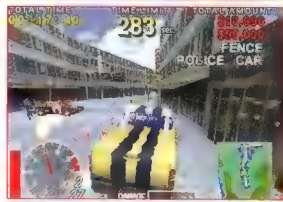
Felony 11-79



Pech gehabt: Hier kommt Ihr auch mit brachialer Gewalt nicht weiter. Unten rechts erreicht Ihr die Karte.



Deutsche Einweisung des illegalen Kunststellers: Die drei Aufträge habt Ihr im Nu erfüllt.



Präzise Buchführung im Chaos: Rechts oben summiert sich der angerichtete Flucht-Schaden in fünfstelliger Höhe!

Skrupellose Tagelöhner wie Ihr kennen Verkehrsregeln nur aus der Zeitung: Als Euch ein begüterter Kunststiller auf die Suche nach drei mysteriösen Schlüsseln schickt, startet Ihr wahlweise den Vespa-Roller, einen BMW-Nachbau oder den Truck und brennt durch drei Stadt- und Küstenszenarien. Im Vorbeifahren knackt Ihr Straßensperren, holpert über Obststände und durch Fußgängerzonen oder kürzt durch U-Bahn-Tunnels und Gärten ab. Erreicht Ihr den Treffpunkt nicht vor Ablauf des knappen Zeitlimits, ist die Belohnung in Form neuer Fahrzeuge (Panzer, Coupé und Schulbus) futsch. Bei Kollisionen schaltet die Kamera auf Außenansicht, damit Ihr das Ausmaß der Zerstörung im Detail genießen könnt. Eine Karte zeigt wichtige Ziele im an, auf der Dollar-Anzeige summiert sich der Versicherungswert: Jeder kaputte Gegenstand wird penibel notiert. cb

71%

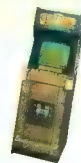
SPIELSPASS	
HERSTELLER	YANOMAN
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA - PREIS	90 MARK
GRAFIK	76%
SOUND	64%

Krasses Anarcho-Autorennen, aufwendig inszeniert: Leider nagt der Mangel an unterschiedlichen Kursen gewaltig an der Motivation.

CHRISTIAN BLINDL



Arcade's Greatest Hits: Midway Collection 2



Hintergrund-

Fakten ergänzen den spielerischen Ausflug in die Achtziger Jahre: Im "Trivia Quiz" plaudern die Entwickler aus dem Nähkästchen, eine Reihe unscharfer Fotos zeigt Euch die betreffenden Automaten-



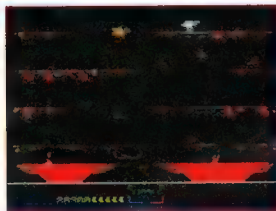
Spärliche Interview-Schnipsel mit wegweisenden Programmieren: Hier "Joust 2"-Entwickler John Newcomer.

Gehäuse. Leider wurden nur wenige Veteranen per FMV-Interview befragt, außerdem beschränken sich viele Infos auf Aspekte wie Plastik-Komponenten und Automaten-Umrüstungen. Auf Zusatz-Infos zu "Moon Patrol" (eine Originalentwicklung von Irem, Japan) müßt Ihr leider ganz verzichten.



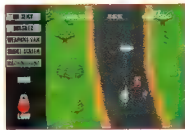
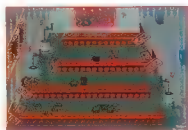
"Moon Patrol": Horizontal-Scroller mit Hüpf-Elementen und "Galaxian"-ähnlichen Alien-Attacken: Kultiger Dauerstreif!

DS Sieben Mal Action mit Videospiel-Klassikern von anno dunnemal: Nicht erst seit Namcos Museumskollektion spielen 32-Bit-Fans die vergleichsweise primitiven Automaten aus den frühen achtziger Jahren ohne nerviges "Credit"-Limit. Nach den Compilations "Williams Greatest Hits" und einer Atari-Sammlung kommen jetzt, dank pixelgenauer Arcade-Emulationen, die Williams/Midway-Titel der zweiten Generation zu Ehren. Zwei der sieben Spiele sind Fortsetzungen: In "Joust 2" flattert Ihr allein oder als Duo durch über 30 bildschirmgroße Labyrinth und stecht anfliegende Lanzenritter vom Strauß. "Blaster" setzt "Robotron: 2084" fort, ändert allerdings das Genre: Die "Vid Kidz"-Designer Eugene Jarvis und



Durch Verwandlungs-Option und viele Höhlen-Labyrinth aufgeböhrt: Der kommerziell geflopte "Joust 2"-Automat.

Larry DeMar zauberten eine zoomende 3D-Odyssee, bei der Ihr aus dem Cockpit eines Raumjägers zwanzig aktionsgeladene "Lichtjahre" durchfliegt. "Tapper", das lustigste Spiel der Sammlung, über-rascht Euch mit hochauflösenden Barbesuchern, die zornig Bier fordern: Als Barkeeper hetzt Ihr von Tresen zu Tresen und schenkt im Sekundentakt aus, Profis



Die alten Zeiten kommen wieder: "Tapper" (links) zapft ausschließlich in der Happy-Hour, in "Blaster" (Mitte) wird Euch die Frontscheibe zerschossen, "Spy Hunter" ballert ins Leere.

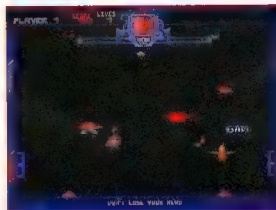
Inzwischen hat wohl jeder 32-Bit-Spieler seine eigene Meinung zum Thema "Oldies". Hightech-Fanatiker mit Pixel-Allergie sollten sich auch hier das Geld für aufwendigen Neuzeit-Abenteuer sparen: Wer auf Emulationen von Alt-Automaten steht, bekommt mit der Midway-Sammlung eine gute Mischung von Exoten und Mainstream-Klassikern. Das unbekannte "Joust 2" erweist sich als unterhaltsamer Nachfolger, "Moon Patrol" und "Tapper" sind packende Action-Perlen, lediglich "Splat" und "Spy Hunter" bringen kaum 80er-Jahre-Flair zurück. Mit der Spiele-Auswahl bin ich zufrieden - mit der technischen Umsetzungen überhaupt nicht. So laufen "Spy Hunter" und "Moon Patrol" ruckliger als die Arcade-Originale; letzteres hat nicht mal einen vernünftigen Vollbild-Modus zu bieten. Auch das Interview-Drumherum wurde abgespeckt.



Andere Versionen Umsetzungen sind nicht geplant.



"Pac Man"-Clone mit witzigen Gemüse-Sprites: "Burgerime" ist ein abgedrehtes Labyrinthspiel.



"Splat" ist ein langweiliges Sammel- und Würfelspielchen, das selbst in Amerika kaum Verbreitung fand.

greifen dabei sogar Trinkgeld ab! "Splat" dagegen ist ein hektisches Fang- und Würfelspiel, beim vertikal scrollenden Auto-Kampf "Spy Hunter" ballert Ihr mit MGs auf feindliche Agenten und drängt Limousinen in die Absperrung. "Burgerime" ist ein skurriles Labyrinthspiel, bei dem Ihr im Wettlauf mit wilden Paprikaschoten Hamburger zusammenbaut. Das horizontal scrollende "Moon Patrol" ist das Highlight der Sammlung: Als Buggy-Patrouille überquert Ihr eine verminte Kraterlandschaft und kämpft gegen attackierende Alien-Untertassen und ballende Panzer-Brigaden. **ch**

71%

SPIELSPASS

THE MIDWAY COLLECTION 2

HERSTELLER
MIDWAY
SYSTEM
PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS
100 MARK
GRAFIK SOUND
100 MARK

Üppige Oldie-Compilation mit den Spielpaß-Größen "Moon Patrol", "Joust 2" und "Tapper". Leider technisch (zu) schlampig.

6

Steel Reign



Für diesen Feind ist es fünf nach zwölf: Ein Knopfdruck, und Ihr habt ihn von der Bildfläche geputzt.

PS Sony bläst mit „Steel Reign“ zur Panzerjagd: Ihr schnappt Euch einen von drei Panzern (weitere sind im Spiel versteckt)

und rumpelt in zehn Einsätzen gegen Diktator Storms Armeen. Die englischen Missionsbeschreibungen laufen alle auf das gleiche Primärziel hinaus: Totale Vernichtung! Bereits beim ersten Auftrag stellt sich Euch eine gewaltige Zahl von Panzern und Hubschraubern entgegen. Ihr nützt verschiedene Waffensysteme und paßt Eure Taktik dem jeweiligen Terrain an: Wie entkomme ich im Gebirge der Felslawine? Erdlege ich den Geschütz-

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MANIAC 12/97.

turm mit der Plasmakanone oder benutze ich den Laser? Die überwiegend saubere Grafik ist unspektakulär, kommt aber ohne grobe Polygonfehler aus. Dank zuschaltbarer Zielhilfe geht Euch die (stark vereinfachte) Panzer-Steuerung vor allem mit dem Analog-Pad leicht von der Hand. Den Splitscreen-Modus könnt Ihr jedoch vergessen: Auf den winzigen Bildausschnitten fehlt die Übersicht. Auch Innovationen sucht Ihr in „Steel Reign“ vergeblich, dafür bekommt Ihr einen flotten und unkomplizierten 3D-Shooter für ein ballerintensives Wochenende. **us**

SPIELSPASS 69%

HERSTELLER
SYSTEM
GRAFIK
ZIRKA-PREIS
100 MARK
GRAFIK SOUND
67% 54%

Grafisch solide 3D-Panzer-schlacht mit geringem Taktikanteil, aber viel Action. Zehn schwere Missionen und versteckte Vehicle motivieren zur Jagd.

Power Slide



Ungewöhnlich: Nur bei zu großer Distanz wird das Bild im Zweispieler-Modus gesplittet.

PS „Peak Performance“, „MAX Power Drift“ oder „Power Slide“: Drei Namen für dasselbe Rennspiel. In vier geräumigen Gara-

gen warten je eine Handvoll unterschiedliche Flitzer auf ihren Einsatz in kurvenreichen Gebirgs-Serpentinen. Bastler konfigurieren sich via einem Dutzend Parameter (vom Reifen über Federung bis zur Getriebeabstimmung) ihren eigenen Rennwagen, der auf Memory Card geparkt wird. Die anfänglichen drei Strecken werden in beiden Richtungen befahren; außerdem spielt Ihr Petrus und lest eigenhändig das Rennwetter fest.

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Die Japan-Version wurde unter dem Titel „MAX Power Drift“ in MANIAC 4/97 mit 57% Spielspaß bewertet.

Neben dem unkonventionellen Zweispieler-Modus, der bei Kopf-an-Kopf-Drängeln im Vollbild läuft und nur bei größeren Abständen in den Splitscreen umschaltet, studiert Ihr im speicherbaren Replay Eure besten Drifts. Der Streckeneditor ist allerdings wenig lustig: Wie in der Verkehrsschule plaziert Ihr Salomote, durch die Ihr dann im Zick-Zack hindurchkurvt. Weder grafisch noch spielerisch reicht der Japano-Titel an die Rennspiel-Highlights heran – nur die mannigfaltigen Einstell-Optionen laden detailverliebte Fans zum Herumprobieren ein. **cb**

SPIELSPASS 57%

HERSTELLER
SYSTEM
GRAFIK
ZIRKA-PREIS
100 MARK
GRAFIK SOUND
53% 46%

Veraltetes Rennspiel mit vielen Spielfoptionen, das von der Genre-Entwicklung buchstäblich überholt wurde: Nicht schlecht, aber keine 100 Mark wert.



Wöchentliche Angebote!

GAMERS POINT

..... Section VIDEOGAMES



E3-Video
9,85

Level N64

Hardware & Zubehör	a.A.
Bomberman	89,85
Clayfighter 63 1/3	139,85
Dark Rift	134,85
Diddy Kong Racing	89,85
Extreme G.	139,85
F1 Pole Position	139,85
FIFA 98 - WM-Qualifikation	109,85
Golden Eye 007	149,85
Hexen 64	129,85
International Super Star Soccer	139,85
Lamborghini 64	139,85
Lylat Wars & Rumble Pack	129,85
Mace: The Dark Age	169,85
Madden	109,85
Mischief Makers	89,85
Multi Racing Championship	109,85
Hang Time	129,85
NFL Quarterback Club 98	139,85
San Francisco Rush	169,85
N64 Game Tetrisphere	179,85
N64 Game Top Gear Rally	139,85
N64 Game WCW Wrestling	139,85

Level SAT

Hardware & Zubehör	a.A.
3D Baseball	89,85
Enemy Zero	89,85
Croc: Legend of the Gobbos	89,85
FIFA Soccer 98 - WM-Qualifikation	89,85
NBA Live 98	89,85
Nascar Racing 98	89,85
Atlantis	94,85
Fighting Force	98,85
Rockman X4	89,85
Vandal Hearts	89,85
NHL Hockey 98	89,85
Adidas Power Soccer	79,85
Assault Rigs	69,85
Bedlam	94,85
Courir Crisis	89,85
Hercs Adventure	89,85
Marvel Super Heroes	89,85
Return Fire	89,85
Tennis Arena	99,85
Chill	89,85

- Preislisten für die Systeme gegen 3. - DM Rückporto -
- * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- * Flügt nach unseren aktuellsten Games -
- * Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50. - DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Level PSX

Hardware & Zubehör	a.A.
Adidas Power Soccer 2	89,85
Baphomets Fluch 2	89,85
Blifuss 2	78,85
Broken Helix	94,85
C&C 2: Alarmstufe Rot	99,85
Crash Bandicoot 2	89,85
Devils Deception	89,85
Felony 11-79	89,85
Fifa Soccer 98 - WM-Qualifikation	89,85
Gex 2 - Enter the Gecko	89,85
Grand Theft Auto	84,85
Jersey Devil	89,85
Moto Racer	89,85
NBA Hangtime	89,85
NBA Live 98	89,85
NFL Quarterback Club 98	89,85
Nightmare Creatures	89,85
Pax Corpus	89,85
Resident Evil - Direct.Cut	89,85
Tomb Raider 2	94,85
WCW vs. The World	94,85
Z	89,85

Fragen Sie nach unserem Bonus-System!

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)

KARLSRUHE

Kriegsstr. 27 - 29

76133 Karlsruhe

Tel: 0721 - 93357-10/11

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND

OBERHAUSEN

Havensteinstr. 46 - 48

46045 Oberhausen

Tel: 0208 - 20518-33/44

- Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.
Ansprechpartner: Tropic, Oliver >>>>>

Masters of Teräs Kāsi



Ohne Combos seid Ihr verloren: Luke Skywalker kombiniert flotte Wirbelattacken mit linken Sprünge.

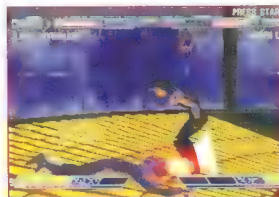


Unsportlich: Statt dem Laserschwert zieht Han Solo seinen Blaster und knallt Euch eins vor den Latz.

Masters of Teräs Kāsi

besitzt die umständlichsten Wurf-Kombinationen des Prügelspielgenres: Wollt Ihr Euren Kontrahenten zu Boden schleudern, müßt Ihr die gegenüberliegenden Feuerknöpfe und eine Richtungs-taste gleichzeitig drücken (z.B. ● + ■ + →). Im Kampfge-tümmel sind diese Kombinationen beinahe unaus-führbar.

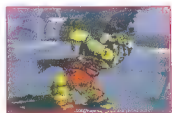
DS Dicke Luft auf dem Todes-stern: Nachdem die frechen Rebellen dem Imperium mal wieder ein Schnippchen geschla-gen haben, greift der Imperator zu härteren Maßnahmen. Als Meisterin der verlorenen Kampfkunst "Teräs Kāsi" soll das Metall-Mädel Arden Lyn die wichti-gsten Helden der Rebellen ausschalten. Seit dem Sieg über das Imperium ist im All nicht mehr viel los, deshalb prügeln sich Luke Skywalker, Prinzessin Leia Organa, Kopfgeldjäger Boba Fett und Konsorten um das Recht, die Duell-Spezialistin Arden Lyn zu besiegen. Gelingt dies, dürfen sie sogar gegen ihren Chef Darth Vader antreten. Teräs Kāsi umfaßt Kampftechniken mit bloßer Faust und verschiedenen Waffen. Wie in "Tekken" stehen die vier Feuer-knöpfe je für einen Fuß oder Arm. Schlagkombinationen beherrschen Eure Helden nicht. Combos gehen nur aus Spezialschlägen, nicht aber aus einfa-chen Rechts/links-Kombinationen her-



Geheime Kampftechnik aus einer weit entfernten Galaxis: Teräs Kāsi-Expertin Arden springt dem Feind auf die Finger.

vor. Rückt Euch der Feind auf die Pelle, drückt Ihr für einen kräftigen Wurf zwei gegenüberliegende Buttons. Als gehei-mes A8 im Ärmel gilt der Schubser über den Arenarand: Laßt Euch zurückdrän-gen und geht kurz vor dem Abgrund mit L1 oder L2 einen Schritt zur Seite, Euer

Gegner rückt vor und fällt in die Tiefe.. Führt Ihr Euch unterliegen, zieht Ihr mit der R2-Taste Eure Waffe: Mit Kampf-stock, Axt oder Laserschwert schlägt Ihr auf Euren Kontrahenten ein, Han Solo zieht seinen Blaster und feuert mit Lasermunition. Für jeden Treffer kassiert Ihr massig Power-Energie: Bis zu vier Kanister könnt Ihr mit der "Macht" füllen und sie für spektakuläre Supermoves nutzen. Das außerirdische Wilschwein Thork pumpt sich zu einem Rieseneber auf und speit Feuer, Han stellt seinen Blaster auf Dauerfeuer und richtet ein rot blitzendes Inferno an. In den authentischen "Krieg der Sterne"-Arenen (Eisplanet Hoth, Ewok-Mond Endor und Todesstern-Aufzug) stampfen mächtige Walker durch den Hintergrund, neben Laserschwert-Wischern sind Spezialeffekte ansonsten leider rar. **oe**



! "Masters of Teräs Kāsi" wirkt wie ein Beat-em-Up, auf das alle "Star Wars"-Fans ge-wartet haben: Die Polygon-Schläger bewegen sich geschmeidig, authentische Hintergründe und Melodien beamten Euch ins Star-Wars-Universum. Leider können die Spieldesigner mit Namco- und Sega-Spezialisten nicht mithalten: Die umständlichen Würfe sind nur frontal anzusetzen, das karge Special-Sortiment bietet weder grafis-che noch spielerische Abwechslung - viele Spezialschläge unterscheiden sich nur durch die Fußstellung. Die zwei bis drei Combos pro Held führt Ihr mit Drehungen ähnlich wie Specials aus, simple Rechts/links-Kombi-nationen beherrschen Eure Kämpfer nicht - von Abwehrmanövern und ande-ren taktischen Gimmicks ganz zu schweigen. Außerdem: Der Trainingsmodus ist spartanisch und Replay nicht verfügbar.

OLIVER EHRLH



Feuer und Flamme: Im Trainingsmodus hilft Euch eine Button-Anzeige die Specials zu erlernen.



Das Sandmännchen ist da: Hoar schleudert Euch mit seinem Kampfstab zu Boden.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

SPIELSÄTZE 42%

MASTERS OF TERÄS KĀSI

Hersteller: TAITO

System: PLAYSTATION

Zirkelpreis: 100 MARK

Grafik: 71% Sound: 75%

Extraterrestrischer Käse: Wenige Moves und karge Spezialeffekte machen die Keilerei Alien-Alptraum.

16

Broken Helix

Roboter- dronen

(sogenannte Maintbots), sind unschätzbare Hilfsmittel: Nur mit diesen fern-gesteuerten Maschinen er-



Fitz' Spiegelgesellen sind ziemlich unfreundlich. Betäubt den Wissenschaftler, um ihn nach Schlüsseln zu durchsuchen.

DS Alarm in der „Area 51“: Die Gentechniker um den Chef-forscher Fitz drohen, die Basis in die Luft zu jagen und über alle Geheimprojekte auszupacken. Sollte nicht reichlich Schweigegeld auf ihr Konto fließen.

Als Bombenexperte Jake Burton müßt Ihr in nur 20 Minuten beide Bomben unschädlich machen. Auf der Suche nach den Sprengkörpern durchkämmt Ihr die beiden oberen Etagen des 3D-Komplexes, schlüpft unter Kameras hindurch und erledigt angreifende Spinnenmutanten und Forscher. Habt Ihr die Sprengladungen rechtzeitig beseitigt, ist Euer Mission noch nicht beendet: Das Militär will seine unlauteren Geheimnisse hüten und schießt den Söldner Black



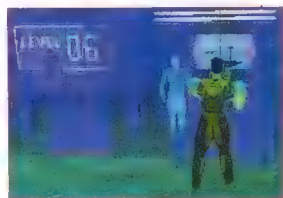
Unrasiert, rüpelhaft und Machoillüren: Jake Burton, Sprengstoffexperte.

reicht Ihr wichtige Extras in engen oder verseuchten Passagen. Aber Vorsicht: Die Zeit läuft weiter, während Ihr mit den Dronen hantiert. Wer nicht dafür sorgt, daß die Roboter-Kontrollzentrale gesichert ist, wird schnell von feindseligen Söldnern überrascht.

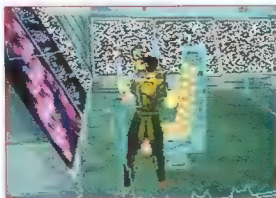
In „Broken Helix“ steht Ihr von Beginn an unter Strom: Der Bomben-Countdown läßt kaum Zeit, Euch mit der etwas ungenauen Steuerung und dem komplexen Umfeld anzufreunden - ohne eine lange Einspielphase erreicht Ihr die Bomben nie. Übersteht Ihr den Anfangsfrust, seid Ihr bald von der düsteren Atmosphäre und den packenden Wendungen der vier unterschiedlichen Plots gefesselt. Verdichtet wird die bedrohliche Stimmung durch den laufenden Funkverkehr, die Dialektwitze, die dabei et-was übertrieben: Sächselnde Söldner und hessische Reporter wirken in der amerikanischen „Area 51“ deplatziert. Den starken Gesamteindruck stört auch die antiquierte Grafik: Farbarme, grobe Texturen, steif animierte Personen und amateurhefte Videos wirken so, als ob den Entwicklern am Ende die Lust ausgegangen wäre.



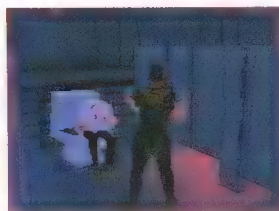
OLIVER EHRE



Hinter dem Energiefeld auf Etage 06 verbirgt sich ein alter Kollege von Jakes Vater. Kann er Euch weiterhelfen?



Ohne die einblende Automap verirrt Ihr Euch hoffnungslos im „Area 51“-Untergrund



Endzeitstimmung auf dem Herrenklo: Dieser verzweifelte Forscher ahnt nicht, daß nebenan eine der beiden Bomben steht.

vieren von automatischen Kanonen sucht, läuft der Betrieb in der Basis in Echtzeit weiter. Die Automap informiert Euch über Aufenthaltsorte der Verfolger. Euer Funkgerät speuckt laufend Status-

meldungen über das Vorgehen von Black Dawn oder dem nach einer Sensationsschöpfung suchenden Fernsehcam aus. Die Handlung verläuft nicht gradlinig, sondern verzweigt sich abhängig von Zeitpunkt und Art Eurer Aktionen: Bummelt Ihr zu lange, rücken Euch die Söldner auf den Pelz. Seid Ihr flink, dringt Jake immer tiefer in die Basis ein und findet wichtige Schlüsselpersonen, die mit

ihm das Geheimnis der „Area 51“ lösen. Viel Mühe gab sich Konami bei der deutschen Lokalisierung: Neben den Hilfstexten und FMV-Sequenzen wurde auch der komplette Funkverkehr übersetzt. Zur Synchronisation der Akteure verpflichtete man über ein Dutzend erfahrene Sprecher, Jakes Rüpeleien und Kommentare werden von der deutschen Bruce-Willis-Stimme Manfred Lehmann gesprochen. us

80%

BROKEN HELIX

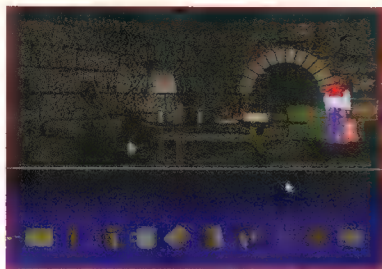
HERSTELLER
KONAMI
SYSTEM
PLAYSTATION
ZIRKA 100 PUNKT
100 MARK
GRAFIK 64% SOUND 81%

SF-Abenteuer unter Zeitdruck: Die Eigendynamik der Area 51 und die spannende Story entschädigen Euch für schwache 3D-Grafik.

16

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MAN/AC 8/97.



Piratenschatz: Mit dem Magneten knackt Ihr in der karibischen Piratenfestung eine Geheimkammer.

PS Auf der Suche nach dem sagenumwobenen Atlantis verunglückten Professor Caldwell und seine vierköpfige Crew auf dem Meeresboden. Sport-Journalist Richard Kennall bekommt Wind von der Sache und wird von seinem Boß auf die Suche nach dem verschollenen Akademiker geschickt. Mit einer Flasche Rum, einem klapprigen Flugzeug und besten Wünschen startet Ihr in das Abenteuer. In klassischer Point'n'Click-Manier scheucht Ihr Eure Spürnase um den Globus: Bevorzugt besucht Ihr mystische Orte wie Stonehenge oder die Osterinseln, die von den italienischen "Ark of

Ark of Time

Time"-Designern in gerendert wurden. Die Steuerung gibt sich genügsam. Kennall löst seine Aufgaben mit nur zwei Joypad-

Buttons: Ein Knopf dient zum Untersuchen von Pergamenten, Karten und Antiquitäten, mit dem anderen Button zeigt Ihr Richard, wo's lang geht und steckt nützliche Utensilien ein. Neben den deutschen Bildschirmtexen untermalte englische Sprachausgabe das "Indiana Jones"-inspirierte Adventure. Zwischen den Episoden wird die Story in Render-FMV's weiter erzählt.



! „Ark of Time“ krankt an verunglückten Rätseln, die entweder zu simpel oder haarsträubend paradox sind – der Spielspaß pendelt zwischen Langeweile und Knobelfrust. Die leblose Rendergrafik und die mageren Animationen verbreiten kein Abenteuer-Flair, überlasten anscheinend aber die Hardware: Wechselt Ihr das Standbild, wird nachgeladen – selbst ausdauernde Abenteuerer entmutigt die ewige Wartezeit. Auch die simple Padd-Steuerung ist ungeeignet: Richtig spielbar ist „Ark of Time“ nur mit Maus.



Einziges bisher in Deutschland veröffentlichtes Spiel der italienischen Entwickler "ICE". Ist "Allen Virus". Das PC-Adventure wurde Anfang 1997 von Softgold vermarktet.

Andere Versionen
Eine PC-Version ist bereits seit Sommer '97 erhältlich.

54%

SPIELSPASS

HERSTELLER: PROJECT TWO

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS: 100 MARK

GRAFIK: 55%

SOUND: 50%

Mißgünstiges Render-Adventure im Point'n'Click-Stil. Rätsel und Atmosphäre können mit Konkurrenzprodukten nicht mithalten.

second to none
Computer- und Videospiele

Tel. 07171-928892

Ab 2 Spielen liefern wir Versandkostenfrei!

SEGA SATURN **SONY PLAYSTATION** **NINTENDO 64**

Albert's Odyssey (us)	115.-	Bloody Roar (jp)	129.-	Baphomets Fluch 2 (dv)	85.-	Nintendo (dv)	289.-
Dark Savior (us)	115.-	Bushido Blade (us)	115.-	Bushido Blade (dv)*	85.-	Dark Rift (dv)	129.-
Dragon Force (us)	115.-	Cart World Series (us)	115.-	Colony Wars (dv)	85.-	Diddy Kong Racing (dv)	85.-
Hercs Adventure (us)	115.-	Castlevania (us)	115.-	Cool Boarders 2 (dv)*	85.-	Extreme G (dv)	135.-
Lost World:JP (us)	115.-	C&C 2 Red Alert (us)	115.-	Crash Bandicoot 2 (dv)	85.-	Fifa 98 (dv)*	129.-
Madden 98 (us)	115.-	Clock Tower (us)	115.-	Fifa 98 (dv)	85.-	Lamborghini (dv)	129.-
Magic: Gathering (us)*	115.-	Crash Bandicoot 2 (us)	115.-	Fighting Force (dv)	85.-	Lyfat Wars (dv)	129.-
Manx TT (us)	115.-	Discworld 2 (us)	115.-	Final Fantasy 7 (dv)	99.-	Multi Racing Champ. (dv)	129.-
Marvel S. Heroes (us)	115.-	Einhander (jp)	129.-	G-Police (dv)	99.-	NFL Quarterback (dv)	129.-
Mechwarrior 2 (us)	115.-	Final Fantasy 7 (us)	129.-	NBA Live (dv)	85.-	Top Gear Rally (dv)	129.-
NHL Breakaway 98 (us)*	115.-	Magic: Gathering (us)	115.-	NHL 98 (dv)	85.-	Controller bunt	55.-
Resident Evil (us)	115.-	Marvel S. Heroes (us)	115.-	Nightmare Creat. (Dv)*	85.-	Memory Card 1Meg bunt	29.-
Warcraft 2 (us)	115.-	Moto Racer (us)	115.-	Nuclear Strike (dv)	85.-	Memory Card 5Meg	79.-
Atlantis (dv)*	85.-	Nascar 98 (us)	115.-	Rapid Racer (dv)	85.-	Joypadverlängerung	19.-
Bombberman (dv)	85.-	NHL Breakaway 98 (us)	115.-	Shadow Master (dv)*	85.-	Adapter dv-jp-us	39.-
Bust A Move 3 (dv)	85.-	Nightmare Creat. (us)	99.-	Spice World (dv)*	49.-		
Dragon Force (dv)	85.-	Nuclear Strike (us)	115.-	Time Crisis+Gun (dv)	149.-		
Discworld 2 (dv)	85.-	Ogre Battle (us)	119.-	Tombrader 2 (dv)	89.-		
Last Bronx (dv)	85.-	ONE (us)	115.-	WCW vs World (dv)*	89.-		
Manx TT (dv)	85.-	Poy Poy (us)	115.-	Z (dv)	79.-		
Pandemonium (dv)	85.-	Director's Cut (us)	99.-	ANALOG CONTROL (jp)	89.-		
Resident Evil (dv)	95.-	Spawn (us)	115.-	BOOT CHIP PSX	25.-		
Shining Holy Ark (dv)	85.-	Steel Reign (us)	79.-	GAME BUSTER (ev)	79.-		
Vergessene Welt (dv)	85.-	StreetFighter Coll. (Us)*	115.-	GUN + LASER (us)	99.-		
Wipeout 2097 (dv)	85.-	Time Crises +Gun (us)	169.-	MEMORY CARD 360 PSX	79.-		
W W Soccer (dv)	95.-	Wild Arms (us)	115.-	RGB KABEL PSX	20.-		

Spiel des Monats
Fifa 98 dv
85.- DM

IHR WOLLT MEHR? IHR HABT FRAGEN? EINFACH ANRUFEN
ODER VORBEISURFEN: [HTTP://WWW.2ND2NONE.COM](http://WWW.2ND2NONE.COM)
Öffnungszeiten von Mo.-Fr. 10.00 - 19.00 Sa. 10.00 - 14.00
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 9 DM + 3 DM NN Gebühr
*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Ladenpreise können abweichen!
Inh.: Greter/Stubenvoll - 2nd2none GbR - Postgasse 9 - 73525 Schwäb. Gmünd

Händlerfax:
07171-928898

Ladenlokale

GAME OVER!
POSTGASSE 9
73525 SCHWÄBISCH GEMÜND
07171-928892 07171-91460

PLAYBASE
HAUPTSTRASSE 11
77704 OBERKIRCH
07802-91460 07802-91460

Bushido Blade



Acht verschiedene Waffen stehen Euch zur Verfügung:

Katana

重量 1.5 kg
全長 92.0 cm

Rapier

重量 0.9 kg
全長 75.0 cm

Naginata

重量 2.2 kg
全長 181.0 cm

Sledgehammer

重量 4.5 kg
全長 83.5 cm

Nodachi

重量 1.9 kg
全長 119.0 cm

Long Sword

重量 1.4 kg
全長 79.0 cm

Broadsword

重量 4.1 kg
全長 85.0 cm

Saber

重量 1.2 kg
全長 72.0 cm

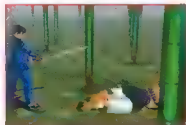


Gradenstoß: Kämpfe im Story-Modus werden gegen Spielende mit Zitaten mittelalterlicher Gelehrter kommentiert.



Kräftemessen: Überrascht Ihr Euren Kontrahenten mit einem plötzlichen Rückwärtsschritt, fällt er vor Euch auf die Knie.

PS Gegenüber den Fantasy-Beat-em-Ups "Tekken", "Samurai Shodown" & Co. gelten ernsthafte Kampfsport-Simulationen als nahezu ausgestorben: "Bushido Blade" verzichtet auf Energiebalken, Feuerbälle und Ultracombos, in diesem mittelalterlichen Turnier entscheidet ein gezielter Hieb mit Katana, Säbel oder Naginata. Sechs Ninjas und Samurais stellen sich am rauschenden Meer, im nebligen Bambuswald oder in einem glitschigen Schlammloch ihrem Schicksal. Je nach Statur und Geschicklichkeit entscheidet Ihr Euch vor dem Kampf für eine der acht Waffen. Der Kampfphilosophie von "Bushido Blade" liegen drei Grundstellungen zugrunde, die je nach Waffe und Kämpfer variieren: Hiebe gegen Kopf, Rumpf und Füße kombiniert Ihr zu tödlichen



Einen liegenden Gegner zu schlagen ist im Story-Modus unverzeihlich, gegen einen Kumpel aber der spektakulärste Sieg: Mit ◀, ▶ und ■ springt Ihr dem Gegner in den Rücken.



schen Schlitzer-Combos, statt dem Block beherrscht Ihr einen Parade-Schlag. Flüchtet Euer Gegner im Sprint vor Euren Hieben, jagt Ihr ihm Wurfmesser, Pfeile oder Fächer hinterher. Jeder Treffer hinterlässt dabei klaffende Wunden: Schnitte an den Füßen zwingen Euch auf die Knie, nach einer Armverletzung kämpft Ihr einhändig. Im Notfall verlässt Ihr Euch auf schmutzige Tricks: Per Tastenkombination schleudert Ihr Eurem



Im Slash-Modus duelliert Ihr Euch zwischen Papyruswänden mit Ninjas und Samurais

Gegenüber Dreck, Wasser oder Schnee ins Gesicht und nützt den Überraschungseffekt für einen tödlichen Hieb. Während Ihr im Story-Modus eine mittelalterliche Festung nach versteckten Mafia-Killern durchsucht, duelliert Ihr Euch im Slash-Modus mit Ninjas und Samurais im Akkord und steigt in höhere Geschicklichkeitslevels auf. Wer einen Kampf aus realistischster Ego-Perspektive bestreiten will, klickt sich in POV- oder Link-Modus, ein transparentes Kämpferschema zeigt dabei Eure Haltung. Anfänger üben mit einem hilflosen Sparringspartner im Trainingsmodus. Übrigens: Die deutsche "Bushido Blade"-Version bietet mehr Blut als das japanische Original. oe



Hinter "Bushido Blade" steckt nicht nur eine weitere Prügelspielvariation, sondern eine eigene Kampfphilosophie: Blitzschnelle Duelle (oft nur ein Schwertstreich) wechseln mit minutenlangem Belauern des Gegners ab, ein angeschlagener Krieger ist meist gefährlicher und unberechenbarer als zu Kampfbeginn. Ein Hieb kann alles entscheiden, dementsprechend vorsichtig tastet Ihr Euch an den Gegner heran und nutzt bedächtig jede Eurer Spezialattacken: Haudraufschräger haben in "Bushido Blade" keine Chance, Gegenwind, Wasserströmung und Waffentragheit schaffen ein gespenstisches Duell-Ambiente, die ausgefallenen Spielmodi sind immer eine Runde "Bushido Blade" wert. Schneegestöber, Regen und Sonnenuntergänge variieren die traumhaften Arenen, Splatterfans freuen sich über die verschärften Blutspritzer.



Im unübersichtlichen 3D-Modus duelliert Ihr Euch mit der CPU oder im Link-Modus mit einem Freund



Unfair: Ein hinterhältiger Mafia-Killer tritt mit seiner Pistole zum Kampf an und eröffnet sofort das Feuer.

Andere Versionen

Es sind keine weiteren Versionen geplant. Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MANIAC 6/97.

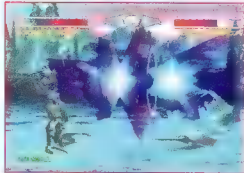
88%

BUSHIDO BLADE

HERSTELLER	
SQUARE	
SYSTEM	
PLAYSTATION	
ZIRKA - PREIS	
100 MARK	
GRAFIK	SOUND
80%	76%

Realistische Kampphysik, traumhafte Arenen und ausgefallene Spielmodi: "Bushido Blade" ist der Meister der Kampfsportsimulation.

Dark Rift



Wer schießt auf wen? Eure Feurbälle hüllen beide Kontrahenten in dichten Polygonnebel.

N64 Hölleherren Demitron und Handlanger Sonork laden die acht fiesesten Schläger des Universums zum Kampf um die Fragmente des Master-Schlüssels: Mit horizontalen und vertikalen Hieben wirbelt Ihr Eurem Gegenüber Messerreifen und Langschwert um die Ohren, mit der Special-Taste setzt Ihr zum mächtigen Feuerball und MFG-16-Feuergefecht an. Auch Kicks: Combo-Grab, Wurf und sechs bis zehn Combos beherrscht jeder Eurer Schützlinge. Damit ist das Schlagesortiment leider schon erschöpft: Von taktischen Abwehmanövern, Supermoves oder Ausfallschritten

mit kombiniertem Schlag haben die "Dark Rift"-Designer noch nichts gehört. Nach ein paar Sessions habt Ihr das Spiel ausgereizt und zu den Akten gelegt. Auch die undynamischen Hiebe, die platten Endzeitapeten im Hintergrund und dumpfe Samples entlarven die Schnellschuß-Entwicklung beim ersten Anspielen. Dafür ist die Steuerung intuitiv: Eure Helden reagieren flott, die Reichweite könnt Ihr präzise abschätzen. Im Zweispieler-Modus zeigt "Dark Rift" seine Stärken: Trotz begrenztem Special-Sortiment entwickeln sich verbissene wie spannende Kämpfe. **oe**

SPIELSPASS 69%

HERSTELLER
VIC TOKAI

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA-Preis
150 MARK

GRAFIK | SOUND
62% | 67%

Oberflächenreiche 3D-Kellerei mit dämlichen Gegnern, steifer Polygongrafik und magerem Special-Sortiment. Im Zweispieler-Modus kann "Dark Rift" begeistern.

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Den ausführlichen Test der Importversion findet Ihr in MANIAC 9/97.

Cool Boarders 2



"Ridge Racer" im Schnee: Auf unberührten Steilpisten breitet Ihr durch Tunneln und verschneite Dörfer.

PS Wer sich Knochenbrüche, Gipsbein und Krücken ersparen will, bleibt per Playstation am Puls der Snowboard-Mode. Sportler mit unterschiedlichen Waddicken und Trick-Repertoires stehen droh'n auf der Alm und warten darauf, von Euch im Express-Tempo abwärts gesteuert zu werden. Mit L- und R-Tasten dreht Ihr das Board, verschiedene Salto- und Grifflinien führen Euch ordentlich Punkte aufs Konto. Nach dem Trick-Marathon auf der Übungsabfahrt stellt Ihr Euch im "Snowboarding Combined"-Turnier den Gegnern: Durch möglichst waghalsige

Schanzentricks plazierte Ihr Euch für die folgende Abfahrt; Ihr bleibt solange im Rennen, bis Ihr das Gesamt-Punktelimit nicht mehr schafft.

Neu ist der Zweispieler-Split, in dem coole Tricks für zusätzlichen Speed-Schub sorgen. Die gelungene Neuauflage der "Cool Boarders" ist durch wahnwitzige Sprungvielfalt und rasante Abfahrts-Aktion ein motivierender Zeitvertreib für Brett-Freaks. Lediglich die Polygon-Verzerrungen bekam man auch in der neuen Saison nicht in den Griff - zumindest bleibt die Pistenjagd stets flüssig. **cb**

SPIELSPASS 74%

HERSTELLER
UEP SYSTEM

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis
100 MARK

GRAFIK | SOUND
63% | 71%

Aufgebotenes Snowboard-Update, das durch viele Tricks und Kurse zu langen Wintersport-Sessions motiviert. Polygon-Gratfehler stören kaum.

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Die Import-Version von "Cool Boarders 2" wurde in MANIAC 11/97 ausführlich getestet.

REPARATUREN & UMBAU ALLER KONSOLEN MIT 1 JAHR GARANTIE

PSX REPARATUREN:
Laufwerk: Kein Ruckeln ■ Zuckeln mehr 99,-
Reparaturen aller ■ 59-59,-

N 64 RGB KABEL PAL oder NTSC
mit HiFi Anschluss für 10,- mehr 79,-

N 64 ADAPTER
■ Chip Einbau 49,-
■ PSX Chip mit Anleitung 25,-
■ PSX Analog-Pad: Rumble Einbau 35,-
■ PSX Analog-Pad mit Rumble-Funktion 89,-
■ AT Multi-Umbau +50/60Hz 99,-

GT ELEKTRONIK
Lohlegasse 28 • 4104 Obervil
Tel. 061 401 41 71
Fax 061 401 41 73

GT ELEKTRONIK
Theodor-Heuss-Str. 39 • 79333 Lürbach
Tel. 07621 44609
Fax 07621 44609

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:	SEGA SATURN:	NEO-GEO:	JETZT VORBESTELLEN!
Alundra III 119,90	Daytona CCE RUS JP 119,90	King of Fighters '97, Fulator 2 119,90	Resident Evil 2 (PSX, Japan)
Final Fantasy Tactics US 119,90	Dead or Alive JP 129,90	FF Real Bout Special, SS4, Module, CD & Hard-ware (Preise auf Anfrage)	Panzer Dragoon RPG (Saturn)
Front Mission Altem. JP 139,90	Final Fury 93 Special 129,90		Longriver Dramatic (Saturn)
Gro Tornado III 139,90	Gradius JP (Dat.) 129,90		Lustige 3D-Spiele (Saturn)
Other Life Azure Dream 139,90	Shining Force 3 JP 129,90		
Samurai Shodown 4 JP 139,90	Thunderfang JP 139,90		
Eintrader (Square) 149,90	Yu Na (Anime Erotik) JP 149,90		
Nectaris JP 149,90	X-Men vs. Streetfighter 159,90		
Xenogears (Square) 149,90	Panzer Dragoon RPG 159,90		
Chocobo Magic Dungeon 159,90	Luigi's 3D-Shooter 159,90		
Resident Evil 2 JP (unvollst.) ab Ende Februar lieferbar	Initial Set 2 Spiele-Gun House o.ä. Dead Devil		
		Gamefront DT 5,80	

NINTENDO 64:
Diddy Kong Racing DT 119,90
Wild Choppers i.V.
Yoshi Island 64 i.V.
Zelda 64 i.V.

Konsolen/Saturn/Magazines:
Final Fantasy 7, Tabel No.2, Dragon Force, Dracula X unvollst.
Krimis, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Wir haften nicht für Internetfähigkeit. Anfahrtsvergütung Eurochen. www.psychic.de 40,20

MAGAZINE:
Gamefront DT 5,80

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
© 07033 / 80237

DER SUPERCHIP

ist das vielleicht nützlichste Zubehör für Ihre Playstation: Einfach einbauen, und schon läuft JEDE CD (Japan/US/Europa-Importe und Backups) - EGAL welche Playstation Sie besitzen (alle deutschen (Europa), US & Japanmodelle mit ■■■■■ Seriennummer - Vergessen Sie umständliche Wechseltricks und lästige Umschalter - unser neuer Chip mit neuester Software ist die 100% Lösung, und das zum Sonderpreis! 1 Incl. ausführlicher deutscher Einbauanleitung mit vielen Fotos und der nötigen Einbaukabel sowie mit Lastunterstützung. Übrigens testen wir jeden einzelnen Chip!

AB 2 CHIPS je 15 DM
AB 5 CHIPS je 12 DM
AB 10 CHIPS je 10 DM
AB 25 CHIPS je 9 DM
AB 50 CHIPS je 8 DM

240 Blocks Memorycard (16 MB) nur 55 DM
Joypadverlängerung + Linkkabel je nur 19 DM
Chipeinbau nur 50 DM

größere Mengen auf Anfrage / Händleranfragen erwünscht / wir können liefern...

Gpress data service
Claudiusstrasse 12
10557 Berlin Tiergarten

Versandkosten: Vorkasse (Scheck/Bargeld/Kreditkarte) 5 DM, Nachnahme 15 DM

http://www.infopool.com/psx/

RGB-KABEL (Importe in Farbe!) nur 20 DM

Playstation mit SUPERCHIP nur 350 DM

SUPERCHIP +RGB-KABEL nur 30 DM

Logos: Sony, Sega, Neo-Geo, PlayStation, Microsoft, Visa, MasterCard, American Express

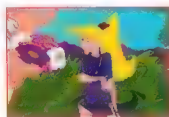
TEL 030 / 399 031 55 FAX 57

Herc's Adventure

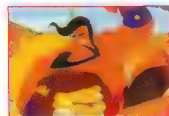


Für wenige Sekunden gefangen: Im dunklen Sumpf halten Euch versunkene Skelette an den Füßen fest (Saturn).

Das deutsch synchronisierte FMV-Intro zeigt die Helden Hercules, Jason und Atlanta im albernem Zeichentrickgewand: Jeder der griechischen Kampfspezialisten hat seine persönliche Spezialatlatte, die den Spielverlauf und einige Rätsel variiert.



Die holde Atlanta hat mit ihrem Bogen eine große Reichweite

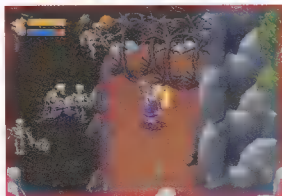


Muskelprotz Herc setzt mit seiner Holzkeule auf rohe Gewalt



Flink wie ein Wiesel: Jason piekst seine Gegner mit dem Schwert.

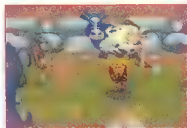
Die Götter müssen verrückt sein: Während sich Zeus im olympischen Garten mit der holden Weiblichkeit vergnügt, schmiedet Hades, Herrscher der Unterwelt, üble Pläne. Mit der Einführung der Frühlingsgöttin Persephone erhofft sich der finstere Strolch ewigen Winter auf Erden und damit Hunger, Leid und Krieg. Mit einem Großangriff seiner untoten Skelette und Höllenmonster plant er die Erde nun zu unterjochen. Nur drei tapfere Helden wandeln durch die Täler und Wälder des alten Griechenlands: Der härteste Hercules stemmt problematische Häuser und erledigt weit entfernte Gegner mit seiner Bumerangerkeule. Die beste Bogenschützin des Landes ist die putzige Atlanta, die ihre Pfeile auch über Hindernisse wie Felsen und Baumstämme schleudert. Der flinke Jason ist ein gewiefter Straßendieb, der mit seinem Kurzschwert einen tödlichen Klingentornado wirbelt. In wallenden Bitmap-Gewändern beginnt Ihr als einer der drei Helden Eure glorreiche Befreiungsmission: Aus der Vogelperspektive springt, rennt und schwimmt Ihr durch gefährliche Felsschluchten und schummrige Wälder, wo Euch besessene Wildschweine, Baummonster und Zyklopen bedrohen. Mit Keule, Schwert oder Pfeil schickt Ihr die Ungetümern zurück in die Hölle, am Wegrand findet Ihr Chili-Feuer, Speere, Bärenfallen und spitze Fischgräten, die Euch im Kampf nur in begrenzter Menge zur Verfügung stehen. Unter Häusern, Schafen und in Geheimgängen ergattert Ihr Energieherzen und Snacks, die Euch



Folger Angriff aus der Ferne: Mit Atlantas Pfeilregen erledigt Ihr bis zu fünf Gegner auf einen Schlag (Saturn).



Im Auftrag von Hera, Königin der Götter: Klaut Ihr den Römern eine besonders wertvolle Kuh, schenkt Euch Hera ihren Schlüssel (Playstation).



Kampf auf den Burgzinnen, Kuhtransport und Bodybuilder-Impressionen: "Herc's Adventure" ist mit Slapstick-Animationen und Gags gespickt (Playstation).

für künftige Schlachten stärken. Auf Eurem Weg durch Griechenland versperren verschlossene Tore den Weg, die Ihr nur mit dem passenden Schlüssel öffnet: Um die goldenen Wegbereiter zu finden, müßt Ihr für Götter und Griechen Kühe stehlen. Wildschweine jagen und Soldaten-



Camps überfallen. Einige Passanten versorgen Euch auch mit nützlichen Tips per Sprechblase oder deutscher Sprachausgabe. Sammelt Ihr eine Handvoll Drachmen, speichert Ihr beim örtlichen Buchmacher Euren Spielstand. oe

Herc und seine Freunde überzeugen mich mit einer relaxten Mischung aus Monster vermöbeln und Schlüssel suchen: Tonnenweise Grafikgags und die deutsche Synchronisation unterhalten Euch prächtig, die Actionsequenzen und Rätsel sind aber nicht besonders anspruchsvoll - die ideale Unterhaltung nach einem anstrengenden Arbeitstag. Für eine intensive Action-Adventure-Session ist "Herc's Adventure" zu flach und gradlinig: Der Schwierigkeitsgrad ist auf ein junges Publikum abgestimmt, Profis marschieren auf geradem Weg durch eine Welt nach der anderen. Beim ersten Mal Durchspielen macht Herc's Abenteuer Spaß, habt Ihr die putzigen Animationen mit untergejubelten FMV-Sequenzen bereits gesehen (Hades steigt aus der Unterwelt, um mit Euch zu plaudern), bleibt nur wenig Spielwitz übrig.

OLIVER EHRLER



71%

SPIELSPASS

HERSTELLER
LUCAS ARTS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
70% 78%

Zeichentrick-angelehntes Hüpfspiel-Abenteuer: Geflippte Animationen, leichte Rätsel und wenig Spieltiefe.

71%

SPIELSPASS

HERSTELLER
LUCAS ARTS

SYSTEM
SATURN

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
70% 78%

Der Saturn-Herc gleicht dem Playstation-Kollegen: Leichtere und gradlinigere, aber witzige Unterhaltung für entspannte Feierabende.

Critical Depth



PS Als unter der Meeresoberfläche die Artefakte einer außerirdischen Zivilisation entdeckt werden, wittern Abenteurer, Geheimbünde und Mega-Corporations das große Geld. Noch ehe ein Mensch ahnt, was sich hinter Ruinen und grün glühenden Kugeln verbirgt, haben zwölf U-Boote um die außerirdischen Schätze. Ihr wählt zwischen den Vehikeln des CIA, Piraten-U-Boot und Entdecker-gefährt und trefft Euch dann zum Shoot-out um die außerirdischen Schätze. Praktischerweise wimmelt es um jede Alien-Fundstelle vor Waffen- und Heil-Extras, die Ihr durch Drüberschippern installiert und gegen feindliche Schatzsucher einsetzt. Denn nur ein Spieler kann die vier glühenden Kugeln einsacken, die das Teleport-Tor zu einer neuen Bergungsstelle öffnen. Neben den Konkurrenten lauern auch andere Wesen unter Wasser. Ihr müßt Euch in Labyrinth zurechtfinden und reißender Strömung entgehen. Weist auch die Hintergrund-Story (mit Biographie und Memos für jeden Charakter) auf eine auslandende Science-Fantasy-Handlung hin, regiert im eigentlichen Spiel die Action: Ihr wechselt zwischen Waffen und kombiniert Treffer zu punktespendenden Combos – auch zu zweit via Splitscreen. *wi*

Dauerfeuer-Combos unter Wasser: Zwölf Teams balgen sich um außerirdische Artefakte.



„Warhawk“ fand ich gut, doch unter Wasser macht mir 3D-Geballene à la Singlerac wenig Spaß: „Critical Depth“ wagt sich – dieser Katalog sei einem gelangweilten Tester gestattet – kaum in kritische Spieliefe: Ihr ballert wie verrückt aus allen Waffenschächten, irgendwann laßt den Feind ein begehrtes Extra fallen. Rührt Ihr Euch nicht, kann es passieren, daß auch Ihr über Minuten nicht belästigt werdet. Nonstop-Action und Eigendynamik fehlen dem 3D-Shooter völlig. Das „Descent“-Element ist das einzig Interessante an „Critical Depth“: Manchmal fliegt Ihr durch Gänge sowie Tempelanlagen und zerschießt Geheimtore um weiterzukommen. Besonders rasant sind die Tunneljagden aber auch mit zugeschaltetem Boost nicht – träge dümpelt Ihr dem beleuchteten Ausgang entgegen.



WINNIE FORSTER

SPIELSPASS 59%

HERSTELLER
SONY

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis
100 MARK

GRAFIK/SOUND
55% 48%

Action-Routine: Unter Wasser stellt sich weder Entdecker-Feeling noch Ballerbrauch ein – braver Shooter ohne Highlights.

Andere Versionen – Umsetzungen sind nicht geplant.



SONY PLAYSTATION	
Grundgerät dt	289.00
Umbau für Importe	89.90
Umbausatz Bastler	39.90
(Importe nur über RGB in Farbe)	
RGB-Scart-Kabel	39.90
Game Buster dt	89.90
Joy pads	ab 44.90
Memory Cards	ab 39.90
Arc of Time dt	89.90
Auto Destruct dt	89.90
Baphomets Fluch 2	89.90
Bloody Roar dt	89.90
Breath of Fire 3 us	119.90
Bug Riders dt	84.90
Bust a Move 3 dt	69.90
Cart Indy Car dt	89.90
Cool Boarders 2 dt	89.90
Critical Depth dt	84.90
Deathtrap Dungeon	89.90
Dungeon Keeper dt	89.90
Einhänder Jp	139.90
FIFA 98 dt	89.90
Final Fantasy 7 dt	99.90
Final Fant Tactics us	119.90
Gran Theft Auto dt	89.90

Gran Turismo Jp	139.90
Heavens Gate dt	89.90
Jet Moto 2 dt	89.90
Mace the dark Age dt	89.90
Mage Slayer dt	89.90
Nightmare Creatures	89.90
Parasite Eve Jp	169.90
Pax Corpus dt	89.90
Rampage World Tour	79.90
Resident Evil Dir. Cut	89.90
Risiko dt	89.90
Rock n Roll Racing dt	89.90
San Francisco Rugs d	89.90
Toca Touring Car dt	89.90
Tomb Raider 2 dt	99.90
Z dt	84.90

SEGA SATURN	
Atlantis dt	109.90
Formula Karts dt	89.90
Neuheiten bitte telefonisch erfragen	

GUIDES/MAGAZINES	
EDGE uk	17.00
Das Cheatbuch dt	27.80
Final Fantasy 7 dt	29.80
Gamefront dt	5.90
-weiter Spieleberater auf Lager	

ARJAY

0221-121067

WWW.ARJAY-GAMES.DE

NINTENDO 64	
Grundgerät dt	295.00
Adapter	49.90
S-VHS Kabel	39.90
Game Killer dt	59.90
Joy pads	ab 59.90
Joy padverlängerung	19.90
Lenkrad	139.90
Memory Cards	ab 39.90
Bombberman dt	95.00
Chameleon Twist	139.90
Dark Rift	139.90
Diddy Kong Racing	95.00
Extreme G.	139.90
FIFA 98	139.90
Golden Eye EU	149.90
Lamborghini	139.90
Lylat Wars	139.90
Mario Kart dt	89.90
Mischief Makers	95.00
Multi Racing Champ	129.90
Nagano Winter Oly.	149.90
NBA-Pro '98	139.90
NFL Quarterback 98	139.90
Snowboard Kids	95.00

ALLGEMEINES

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (für Software) senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerung, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Preise mit einem * sind Angebote und/oder Restposten.

Händleranfragen erwünscht

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 10 67
Fax: 0221-12 56 76
UNSER LADENLOKAL
JUMP & RUN®
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen



*Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen Nichtgefallens ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.



32-Bit-Evolution

SPIELSPAß OHNE TECHNIK-GRENZEN?

Nach drei Jahren 32-Bit protzen 1998 PC und Nintendo 64 mit überlegener 3D-Technik. MANIAC untersucht, welche technischen Fortschritte Playstation & Saturn durchlaufen haben – und ob sie weiterhin zeitgemäß unterhalten.

Zukunftsansichten realistisch zu beurteilen, drehen wir die Uhr drei Jahre zurück und beobachten, wie sich Saturn und Playstation-Spiele entwickelt haben.

32-BIT?

"Die Technologie ist längst veraltet!" "Die Zukunft gehört 64-Bit und Pentium-PCs" – zwei Statements, die Anfang 1998 unter leidenschaftlichen Spielern die Runde machen. Mit dem N64 haben fortge-

schränkte Polygon-Funktionen wie Mip-Mapping, Filtering und perspektivische Korrektur auch auf dem Konsolenscore Einzug gehalten – alle genannten Hardware-Fähigkeiten fehlen den 32-Bitern. Hat das letzte Stündlein der CD-Konsolen wirklich schon geschlagen? Um die

Debüt mit Hindernissen

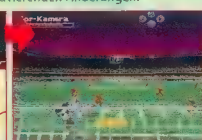
Ende 1994 kommen mit Segas Saturn und der Playstation zwei technisch gleichwertige Konsolen auf den japanischen Markt. Neben RISC-Prozessoren und Echtzeit-Potenz liegt die wesentliche Neuerung zu Super Nintendo & Co. vor allem am



Segas "Int. Victory Goal"-Bitmaps (oben) entwickelten sich zu "Worldwide"-Polygonkickern.

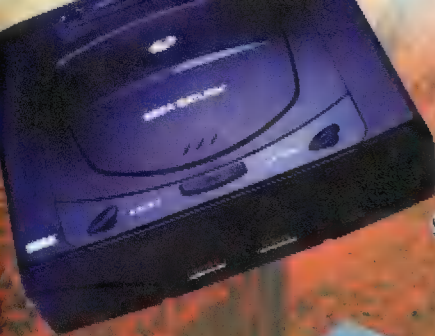
Sportspiele

Während die Sportler in den '96er Versionen der wichtigsten Basketball-, Eishockey- und Fußballsimulationen noch in althergebrachter Bitmap-Technik spurteten, war der Schritt zu Polygon-Kickern ein Jahr später nur logisch. Auch der Trend des Sportspieljahres 1998 bringt bessere Optik: Mit höherer Auflösung wie bei "FIFA '98" erkennt Ihr die Akteure auch noch bei steilen Pässen und entfernter Ansicht. Spielerisch ergaben sich neben Detailverbesserungen leider keine gravierenden Änderungen.



Nach den flachen '96er-Sportlern (ganz links: "NBA Live" und "FIFA '96") setzt auch "FIFA '98" auf Polygone.

1997



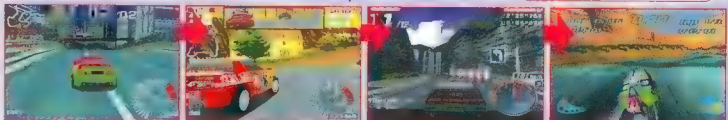
Sega-Hämmer aus der Spielhalle

Das Jahr 1996 bringt Saturn-Usern den erhofften Hightech-Sprung: Sega schiebt mit ausgefeilten Automatenumsetzungen die Zweifel an mangelnder 3D-Potenz beiseite und dreht mit "Virtua Fighter 2" und "Sega Rally" an der Technik-Schraube. Grafisch begeistern bei den Sega-Hits flüssige Off-Road-Action in 25 Bildern pro Sekunde und hochauflösende Interlace-Kämpfer: Beide Umsetzungen zeigen, was sorgfältige Hardware-Ausnutzung aus dem Saturn kitzelt – nur Spielhallen-Dauergäste können marginale Unterschiede zu den zigtausend Mark teuren Originalen erkennen. Lediglich fehlende 3D-Bauten, am Horizont ins Bild "plop-pende" Streckenteile und wabernde Bodentexturen zeigen

Datenträger CD. Mit Arcade-Umsetzungen soll die 32-Bit-Revolution an Fahrt gewinnen: Der superschnelle "Ridge Racer" von Namco und die Sega-Klopperei "Virtua Fighter" ebnen den Weg für das Polygonzeitalter der Spielhallen-Adaptionen. Nur zwei Jahre alte State-of-the-Art-Automaten werden in überzeugender Qualität im Wohnzimmer gespielt, noch nie waren Heimspiele ihren Arcade-Verwandten so nahe. Im Jubel um die Qualität der farbenfrohen Polygon-Kämpfer und der hämmernnden Techno-Beats vergißt man fast, daß auch Nachteile in der neuen Speichertechnik lauern: Zwar schaufeln die Konsolen-Laufwerke mit doppelter Nominalgeschwindigkeit etwa 300 KByte Daten pro Sekunde in den Hauptspeicher, doch langwierige Such- und Justiervorgänge des Lasers kosten Zeit und schmälern den Komfort der neuen Spielgeneration. Erst nach dem Abschluß weiterer Spiele-Granaten ("Panzer Dragoon", "Tekken") treten Technik-Defizite zutage. Gravierende Zweifel kommen japanischen Sega-Fans beim katastrophal umgesetzten Ruckel-Rennspiel "Gale Racer", auch die heiß erwartete "Daytona USA"-Variante für daheim hält technisch nicht mit dem Automaten mit: Die dort flüssig Scrollenden, detailreichen Felsmassive verwandeln sich in der 32-Bit-Variante zu träge zuckelnden Polygon-Hügeln. Nur die Spielbarkeit rettet Sega auf die Konsole – zu wenig, um im Herbst '95, beim Deutschlandstart der Playstation, gegen die "Ridge Racer"- und "Toshinden"-Euphorie bestehen zu können.

1997 Rennspiele

Kaum ein Genre profitierte mehr von der Technik-Entwicklung als rasante Rennspiele. Seit 1995 verschwanden Ruckeleien und allzu offensichtliche Pop-Ups fast gänzlich von der Bildfläche. Parallel dazu nahm das Angebot an Strecken, deren Größe und die Zahl der steuerbaren Flitzer zu: 32-Bit ist im Rennspielbereich erste Wahl.



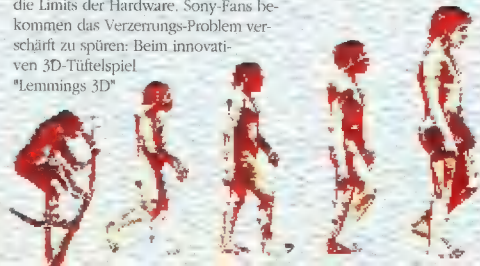
Schritt für Schritt in die Zukunft: Die "Ridge Racer"-Serie (v.l.n.r.) wurde mit mehr Geschwindigkeit, Rückspiegel und Streckendetails ausgebaut. Das englische "Rapid Racer" (rechts) kontert mit hoher Auflösung und 50-Hz-Scrolling.



32-Bit-Evolution bei Automaten-Umsetzungen: Sega setzte dem ruckligen "Daytona USA"-Erstling von 1995 einhalb Jahre später das rundumneuere "GCE"-Update nach. Hier erreichen Scrolling und Bildaufbau High-End-Niveau.

Schon die erste Playstation-Welle läßt aktuelle PC-Aktiontitel alt aussehen und trägt zur Reputation des 32-Bitters als 3D-Kraftwerk bei – die Weihnachts-Hits '95 sind das Gleiter-Inferno "Wipeout" und das brachiale "Destruction Derby"-Stock-Car-Geschulße. Doch Ladezeiten von 15 bis 20 Sekunden pro Level sind für ungeduldige Modul-Fans eine bittere Pille: Entpuppt sich die CD als Achillesferse der 32-Bitter?

die Limits der Hardware. Sony-Fans bekommen das Verzerrungs-Problem verschärft zu spüren: Beim innovativen 3D-Tüftelspiel "Lemmings 3D"



wird die dritte Dimension vorbildlich genutzt. "Alien Trilogy" marschiert im Ego-Shooter-Genre an die Spitze, doch beide Spiele spielen bei näherem Hinsehen mit unförmig zuckenden Texturen. Das Problem ist offensichtlicher als auf dem

Saturn: Dort deformieren sich die Texturen nur in Blickrichtung, während bei der Playstation Geraden zu peinlichen Zick-Zack-Mustern mutieren. Auch beim Thema Ladepausen zeichnet sich keine Entspannung ab: Nur selten erreicht die zweite 32-Bit-Generation akzeptable Ladezeiten. 2D-Prüfger ("Street Fighter Alpha") und Strategiespiele ("Mystaria", "Panzer General") werden ohne Rücksicht auf effiziente Laderoutinen auf CD gebrannt. Der Herbst bringt technische Highlights, aber keine Quantensprünge wie zu Beginn des Jahres: Sega zaubert mit der 3D-Referenz "Exhumed" und



Eigentlich war alles perfekt geplant: Im Jahr 1996 bringt Nintendo seine 64-Bit-Konsole und fegt die technisch unterlegenen 32-Bitter durch optisch und spielerisch klar bessere Spiele von der Bildfläche. Doch nicht nur die verzögerte Hardware Veröffentlichung im März 1997 führt zu anfänglichen Schwierigkeiten, auch unbestrittene Stärken der 32-Bitter bereiten Nintendo Probleme, die Führungsrolle auf dem Video-Spielsektor wiederzugewinnen.

1994 1997

32-Bit-Abenteuer

Rollen- und Strategiespiele brauchten länger als andere Genres, um sich aus dem Schatten der herausragenden 16-Bit-Klassiker ("Zelda", "Metroid" (beide Super Nintendo) oder "Shining in the Darkness" (Mega Drive)) zu lösen. Dominierte anfangs noch flache Bitmap-Grafik im Super-Nintendo-Stil, so weisen die aktuellen RPG- und Strategieshits auf bessere, wenngleich immer noch nicht überzeugende Hardwareleistung hin. Ausgenommen "Final Fantasy 7", wo die CD eine beeindruckende Präsentation der Spielwelt ermöglicht.



Saturn-Abenteuer erkunden die Hardware-Leistung: V.r.o.n.u. "Mystaria", "Shining Wisdom", "Shining the Holy Ark", "Dragonforce".

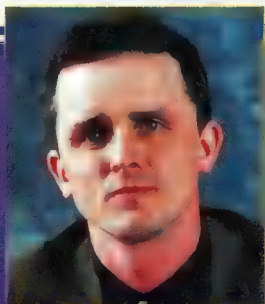


"Irgendwas Großes... Ich meine, WAS RIESIGES kommt!"



Einzigartige Nutzung von Hardware-Leistung und Speichermedium CD: "Final Fantasy 7" verknüpft grandios inszenierte Magieschlachten mit effektvoller FMV-Rahmenhandlung.

dem Überflieger "Nights" erneut bombastische Polygonwerke auf den Saturn. Hochauflösende "Athlete Kings" jagen 1:1 wie in der Spielhalle durch's Stadion, denn Segas STV-Arcadeboard basiert auf der Saturn-Hardware. Das flüssige "Daytona CCE"-Update und eine gelungene "Tomb Raider"-Version sind weitere Sega-Hits an der Weihnachtsfront – qualitativ kann der Saturn mit den Sony-Highlights konkurrieren. Mit "Formel 1", "Soviet Strike" und "Disruptor" landen dort grafisch bestechende Neuentwicklungen, aber auch sauber umgesetzte Automatenspiele ("Tekken 2") in den Charts. Ende des Jahres stehen beide Konsolen technisch gleichwertig da, die Aufholjagd des Saturn war jedoch nur in technischer Hinsicht erfolgreich. Während das N64 auf sich warten lässt, Sonnen sich die 32-Bitter im Licht ihrer leistungsstarken "Second Generation"-Titel. Insbesondere die Playstation er-



Der Saturn hat es aufgrund nachlassender Entwicklungsbeurteilungen schwer, und der PlayStation Druck

"Wir werden weiter für Sa

linn nehmen zu halten. Wie wird Sega den Saturn den Titel geben? Interview mit Thorsten Moe, UK-Manager Sega Deutschland.

Wie sieht sich seit der Premiere die Saturn-Fortschritte in Deutschland an? Thorsten Moe: Die Saturn-Fortschritte in Deutschland sind sehr gut. Wir haben viele neue Spiele, die auf dem Saturn laufen. Die Saturn-Fortschritte in Deutschland sind sehr gut. Wir haben viele neue Spiele, die auf dem Saturn laufen.

War es nicht in Japan, wo der Saturn schon im Jahr 1996 den Titel gewann? Thorsten Moe: Ja, das ist richtig. In Japan hat der Saturn den Titel gewonnen. In Deutschland ist das noch nicht passiert. Wir werden weiter für den Saturn kämpfen.

Es ist ein großer Wettbewerb zwischen den Konsolen. Wir werden weiter für den Saturn kämpfen. Wir werden weiter für den Saturn kämpfen. Wir werden weiter für den Saturn kämpfen.

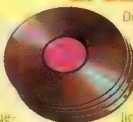
64-BIT-WIDERSTAND

Die Stärken von Playstation & Saturn

1. Technik:

Beeindruckende Hardwaredaten kata-
pultieren nicht allen 64-Bit-Spiele auto-
matisch in eine revolutionäre Grafik-
Dimension. Besonders ein verwächse-
ner Effekt durch Weichzeichnung ("Mip-
Mapping") von groben Pixeln und eine ge-
ringere Polygon-Leistung führt zum gefürch-
teten Nebel, der den Grafikaufbau verderkt,
kann den versprochenen Leistungssprung
nicht immer vermitteln.
Dagegen drängen die 32-Bitter vor allem in
jüngster Zeit in neue Grafikregionen vor.
Opisch wirken viele neue 32-Bit-Titel dank
höherer Auflösung den Nintendo-Gegenstücken
überlegen, lediglich die saubere Polygon-
Darstellung der hardwaremäßigen Grafik-
funktionen vermindert die Anzahl der Fehler.
Der N64-Sound reicht bisher nicht annähernd
an die Mischung "Soundchip-Effekte & CD
Musik" der 32-Bitter heran.

2. Softwareangebot:



Durch die Flut von Playstation- und
Saturn-Spielen kann der 32-Bit-Fan
aus einer breiten Palette wählen:
Fast jedes Genre wird mit mehr-
eren Topspielen bedient. Der spär-
liche Modul-Nachschub hingegen
macht es dem Spiele-Fan schwer, sein Hobby
ausschließlich mit dem 64-Bitter zu bestreiten.

3. Preise:

Trotz jüngster Modul-
preissenkungen kostet
ein Fremdhersteller-
Spiel wie "Top Gear
Rally" noch immer knapp 150 Mark – zusei für
viele jugendliche Spielefreies. Dank einer statt-
lichen Anzahl preiswerter Budget- und Plati-
num-CDs sind Sega und Sony Nintendo einen
Schritt voraus. Top-Software für die 32-Bitter
gibt's für 90 bis 110 Mark. Ein deutlich preis-
werteres Spielvergnügen als beim N64, wenn
man von Nintendo-eigenen Spielen absteht.



zeugt durch viele Durchschnittstitel aber
auch den Eindruck, die Hardware sei be-
reits an die Leistungsgrenze angekom-
men – ein Irrtum, wie sich schnell zei-
gen sollte.

Die Playstation zieht davon

Im Frühjahr '97 ahnen die Sony-Besitzer
noch nicht, daß in diesem Jahr der ent-
scheidende Schritt zu technisch besserer
Software erfolgen wird. Zunächst ent-
puppt sich der 64-Bit-Fortschritt (im
März startet mit großem Getöse das N64)
als zweischneidiges Schwert: Zwar ha-
ben Riesenpixel und Texturverzerrung
dank leistungsfähiger Grafik-Hardware
keine Chance mehr, dafür plagen gerin-
gere Polygon-Performance und lahme
Chip-Musik den Modulkäufer. Überhaupt
läßt der von Nintendo angekündigte

Quantensprung noch auf sich warten:
Zögerlich tropfeln die hochklassige, aber
teure Software auf den Markt, dagegen
reißt die Flut begeisterter 32-Bit-Titel
nicht ab. Nicht nur quantitativ, sondern
auch technisch folgt mit "Soul Blade"
(Playstation) oder "Manx TT" (Saturn)
eine Serie hochkarätiger Spiele. Fast alle
bisherigen technischen Limits der 32-
Bitter werden geknackt, lediglich Trans-
parenzen bleiben dem Saturn meist ein
Rätsel. Lößliche Ausnahmen bilden dabei
"Street Racer" und "Sonic R" – der Grafik-
aufbau erfolgt hier stufenlos ohne Nebel-
schwaden. "Mass Destruction" auf dem
Saturn entfesselt eine fulminante Zer-
störungssorgie, die Ladezeit pro Kampf-
zone beträgt hier gerade noch drei
Sekunden. Beim Strategiehammer
"Dragonforce" prügeln sich über 100
Sprites zugleich dynamisch die Köpfe
ein. Noch mehr profitieren die Play-
station-Spieler durch weltweite, intensive

Entwicklungsarbeit: Mit "Total NBA '97",
"Rapid Racer", "FIFA '98" und "Colony
Wars" setzen sich höhere Auflösungen
(bei der Playstation statt 320 x 256 bis zu
512x256 Pixel) in vielen Genres durch.
Das sorgt für erheblich mehr grafische
Details – ohne die Geschwindigkeit zu
beeinträchtigen. Diese wird nämlich im-
mer höher: Problemlos wirbelt Euch die
Hardware bei "Rage Racer" aufwendige
Gebirgskurse und Steilkurven um die
Augen, Echtzeit-Lightsourcing läßt den
Polygon-Hüpfen "Croc" am Ufer eines
Lava-Brühe rötlich glimmen, und "Total
Drivin" lädt eine komplette Städteroute in
nur vier Sekunden in den Playstation-
Speicher. Besonders der "Shadow
Master" setzt Maßstäbe: Eine "Subdivi-
ding"-Routine eliminiert durch Unter-
teilung von Polygonen auffällige Tex-
turverzerrungen – ein wichtiger Aspekt,
um auch in Zukunft gegen aktuelle PC-
und 64-Bit-Technik zu bestehen.

1997

32-Bit-Weltraumaction

Exemplarisch für die bessere Hardwareausnutzung stehen die Playstation-
Laserschachten: Während technisch dürftige PC-Umsetzungen vom
Schlag eines "Wing Commander" wenig Skywalker-Gefühle aufkommen
lassen, tüfteln die "Darklight Conflict" – und vor allem die "Colony Wars" –
Programmierer über beeindruckenden Effekt-Routinen. Das Ergebnis
begeistert durch schnelle, hochauflösende Raum-Action mit kraftvoller
32-Bit-Power.



Erst pfui, dann hui: Nach trüben "Wing Commander"-Umsetzungen protzt 32-Bit mit "Darklight Conflict" und "Colony Wars".

turn-Software nachschub sorgen"

zu rufen – die Ein-
leitung des zweiten Aktes des Ab-
gesangs. Doch hier hat sich rich-
tig gemacht: Nur einmal
an den Markt, und die Saturn-
Software wird in den neuen Ma-
trix-Modus versetzt.
Die PlayStation-Entwickler Sie-
ga und Sony haben sich im März
1997 auf einen neuen Markt-
modus geeinigt.
MOD: Wenn man mal einen Blick auf
die Saturn-Software schenkt, so ist

einzigartig. Weiter hat eine
Flut von Titeln, die man
mehr Grafik- und Sound-
nutzen kann.
Das ist die Folge der Tatsache, daß die
Software-Entwickler die Saturn-
Hardware besser nutzen können.
MOD: Ich finde es sehr schade, daß
die Saturn-Software nicht
mehr in den Markt kommt.
MOD: Ich finde es sehr schade, daß
die Saturn-Software nicht
mehr in den Markt kommt.

Viele
MOD: Ich finde es sehr schade, daß
die Saturn-Software nicht
mehr in den Markt kommt.
MOD: Ich finde es sehr schade, daß
die Saturn-Software nicht
mehr in den Markt kommt.

MOD: Ich finde es sehr schade, daß
die Saturn-Software nicht
mehr in den Markt kommt.
MOD: Ich finde es sehr schade, daß
die Saturn-Software nicht
mehr in den Markt kommt.



Hardware mit Zukunft

Grafisch ausgefeilte Software macht die CD-Konsolen 1998 noch zu konkurrenzfähigen Geräten – wenn man auf die überlegene SVGA-Optik sündteurer Pentium-PCs verzichten kann. Höhere Auflösungen, spezialisierte Grafikroutinen für schnelle Action und nicht zuletzt die

Speichermöglichkeiten der CD erlauben den Entwicklern, dem fortschrittlicheren Nintendo 64 zu trotzen und Euch weiterhin zeitgemäß zu unterhalten. Die tech-



Playstation-Arenen '97: "Soul Blade" setzt auf Effekte. "Tobal 2" auf hohe Auflösung.



Der Weg zum Prügel-Thron: Die Evolution der "Virtua Fighter"-Serie auf dem Saturn (v.l.n.r. Teil 1, der "Remix" und Teil 2) wird bis heute fortgesetzt ("Fighters Megamix").

1994 1997 Prügelspiele

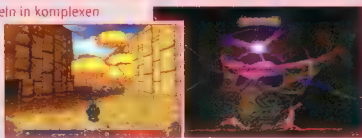
Seit dem Debüt von "Virtua Fighter" und "Toshinden" sonnen sich Prügelspiele im Glanz des 32-Bit-Fortschritts. Höhere Bildauflösungen, gleißende Blitz- und Wischeffekte sowie schmucke Shading-Gliedmaßen polierten im letzten Jahr den grafischen Eindruck nochmals auf. Vom hektischen Combo-Gebole bis zum realistischen Waffenduell ("Bushido Blade") wird jede Prügel-Nische optimal bedient. Noch haben Nintendo-64- und PC-Spiele keine Chance!



"Tomb Raider 2" verbessert die Optik des Vorgängers (ganz oben) nur marginal.

Action in 3D

Virtuelle Welten zwingen selbst leistungsfähige Hardware in die Knie – und zeigen trotz aller Evolution die Grenzen der 32-Bit-Geräte. Nur mit viel Aufwand läßt sich die Verzerrung von Texturen in den Griff kriegen, die erste Software-Generation plagte. Euch zusätzlich mit Ruckeln in komplexen Polygonbauten. Dafür dürft Ihr Euren virtuellen Kopf inzwischen in alle Richtungen drehen, und neue Saturn-Ego-shooter von US-Entwickler Lobotomy verwöhnen Euch mit Lichteffekten.



Lichteffekte und flüssiges Scrolling beherrschen Saturn ("Exhumed") PlayStation ("Shadow Master").

nischen Möglichkeiten für ein weiteres, aktionsgeladenes 32-Bit-Jahr sind also gegeben – die spielerische Seite dagegen krankt an mangelnden Innovationen. Sollte sich die neueste 32-Bit-Softwaregeneration nur in Renn- und Prügelspielen erschöpfen, würde das auch den größten Technik-Fortschritt als edel verkleideten Langweiler entlarven. Glücklicherweise verzeichnet die Playstation in allen Spiele-Genres innovative Entwicklungen – von der interaktiven Musik-CD "Spice World" über das Rap-Vergnügen "Parrappa" bis zum bahnbrechend umfangreichen "Gran Turismo" (siehe Vorstellung in dieser Ausgabe). Für den Saturn besteht die Gefahr, daß durch die eingeschränkte Zahl der Neuheiten weniger intensiv an Innovationen gewerkelt wird – doch Sega ist mit Automatenumsetzungen wie "Winter Heat" und "House of the Dead" sowie dem innovativen Genre-Mix "Panzer Dragoon Saga" gewillt, so wohl technisch als auch spielerisch mitzuhalten – zumindest bis Ende '98. *cb*

Schneller, greller, besser 32-Bit-Fortschritt im Detail

Kürzere Ladezeiten



Nur drei Sekunden bis zum Start!



Crash Bandicoot (PS), 1996

Höhere

Resolution: 640x480 Pixel
Saturn: 640x480 Pixel
Automaten: 640x480 Pixel
Tobal: 640x480 Pixel
Virtua Fighter 2: 640x480 Pixel



Interface-Details bei "Virtua Fighter 2".

Virtua Fighter 2 (SA), 1996

Tobal Nr. 1 (PS), 1997

Schnelle Bildraten

60 Hz bei "Rapid Racer".



Rennspiel-Unikat: 60 Hz bei "Rapid Racer".

Daytona USA (SA), 1996

Rapid Racer (PS), 1997

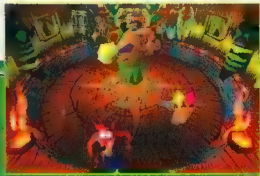
3D-Umgebung



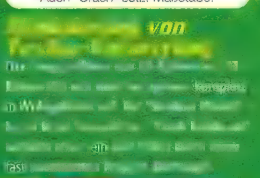
Saturn-Pyramiden-Wunder "Exhumed".

Exhumed (SA), 1996;

Indizierte Spiele (SA, PS)



Grafik ohne verborgene Texturen: Auch "Crash" setzt Maßstäbe.



Crash (PS), 1997

Echt-



Saturn-Pyramiden-Wunder "Exhumed".

Street Racer (SA), 1996

Wipeout 2097 (PS), 1997



"Crash 2": Spielspaß ohne Ladepausen.



GEBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT

Mit dem **MANIAC**-Abo fliegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart auch noch Geld! Euer **MANIAC**-Abo läuft zunächst ein Jahr (12 Ausgaben) – wenn Ihr wollt, sogar länger. Als Bonus erhält jeder Abonnent in unregelmäßigen Abständen (aber mindestens viermal pro Jahr) zusammen mit dem neuen Heft eine topaktuelle Playstation-Demo-CD! Euer Abo bestellt Ihr bei:
Cybermedia GmbH • Aboservice •
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering



LESER WERBEN LESER

So einfach kommt Ihr **29,90 Mark sparen**: Überzeugt Ihr einen Freund oder Bekannten, **MANIAC** zu abonnieren, schicken wir Euch kostenlos nach Eingang des Abo-Betrages das Playstation Tips-&Tricks-Buch "GAME BREAKER" zu!

Ab sofort für alle Abonnenten: Demo-CDs zu aktuellen Playstation-Spielen (mindestens vier pro Jahr)

JA! Ich will **MANIAC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. (bei Abbruch sofort) **59,90 Mark** (entsprechendes Ausmaß 70,00 Mark)

Ich will ☐ Ingotte/Barzahlung ☐ Bequem per Bankeinzug ☐ gegen Nachnahme

Konto-Nr.: Kreditinstitut:

Bankleitzahl:

ICH WILL ABONNIEREN:	ICH BIN WERBER UND WILL DIE PRÄMIE!
Name, Vorname: <input type="text"/>	Name, Vorname: <input type="text"/>
Straße, Hausnummer: <input type="text"/>	Straße, Hausnummer: <input type="text"/>
PLZ, Wohnort: <input type="text"/>	PLZ, Wohnort: <input type="text"/>
Datum/1. Unterschrift: <input type="text"/>	Datum/Unterschrift: <input type="text"/>
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)	(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)	

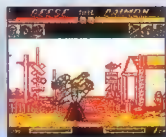
Konzept/Entwurf: die nebenstehende Baseline, Konzept/Entwurf von Cybermedia Verlag GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerufen werden. Zur Wahrung der Fristen wird die rechtzeitige Absendung des Widerrufs, des Abbestells und der Zahlung der Rechnung.

Pocket News:

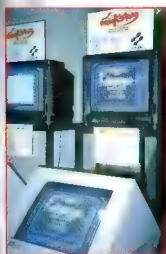
PRACHT-PRÜGELEI FÜR UNTERWEGS Mit "King of Fighters 96" veröffentlicht Laguna die knuddelige Handheld-Version des besten 2D-Beat'em-Ups jenseits der "SF 2"-Serie. 15 der bekanntesten Charaktere des SNK-Universums (u.a. Andy und Terry Bogard aus "Fatal Fury", Mr. Big aus "Art of Fighting" und "Samurai Shodowns" liebliche Mai) treffen sich ab Februar in der Schwarz-Weiß-Arena.

MONSTER-TAMAGOTCHI Wer statt pummeliger Wollkneils lieber digitale Drachen heranzüchtet, freut sich auf die neuen "Digital Monster" von Bandai. Für 30 Mark sind seit Anfang des Jahres furchteinflößende Kampf-Tamagotchi in allen Farben erhältlich, die Ihr in der Prügekunst schult und per Schnittstelle auf das Monster Eures Freundes hetzt: "Faß Dino, faß!"

TIGER-HANDEHD IN DEUTSCHLAND Auf der Spielwarenmesse in Nürnberg wird Tiger sein Schwarz-Weiß-Handheld "Game.com" mit deutschem Betriebssystem vorstellen. 130 Mark kostet das Internet-fähige Spielgerät, als "Basic Set", 200 Mark mit noch nicht spezifizierter Software. In der nächsten MANIAC stellen wir Euch Handheld und erste Spiele ausführlich vor.



Ein Fest für den Game Boy



Konami hält dem Game Boy auch weiterhin die Treue: Hier ein neues "Castlevania".

Kaum zu glauben, daß eine Konsole von 1989 noch mithält im turbulenten Videospiel-Geschäft. Auf der "Space World 97" war der kleine Game Boy plötzlich wieder ganz groß, als wichtiger Nintendo-Umsatz-bringer. Die technische Verjüngungskur zum schlanken, energiesparenden "Pocket Game Boy"

bekam dem Dauerbrenner gut, im letzten Geschäftsjahr wurden weitere zehn Millionen Game Boys und knapp 30 Millionen Spiele verkauft. Die sachlich-silbernen, farbigen oder transparenten Game Boys hat Nintendo soeben mit einer "Clear Purple"-Variante ergänzt. Der Hardware-Erneuerung (über Kamera und Drucker berichten wir im vorderen Heftteil) steht das Softwareangebot für 1998 nicht nach: Nintendo stellte mit "Wario Land 2" eine

aufwendige Exklusiv-Produktion für den Game Boy vor und sorgt mit einer Neuauflage der einsteigerfreundlichen, gleichwohl komplexen "Game Boy Wars" (entwickelt von Hudson) für Jubel unter den Strategie-Fans. Für die wird der Game Boy wieder interessant, denn Hudson brachte auch "Nectaris" zur "Space World", die erste Handheld-Umsetzung des Science-fiction-Klassikers, der u.a. auch PC-Bestsellern wie der deutschen "Battle Isle"-Serie Pate stand. Somit feiert die rundenbasierte Science-fiction-Schlacht ein doppeltes Revival, denn "Nectaris" wird jetzt auch für die Playstation ausgeliefert.



Missionen aus dem Internet: Den Strategieknüller "Nectaris" zeigte Hudson zusammen mit einem neuen Game-Boy-Modem!

Game-Boy-Neuheiten in Japan

TITEL	GENRE	HERSTELLER	JAP.-RELEASE	DEUT.-RELEASE
Bugs Bunny Collection	Jump'n/Run	Kemco	erschienen	nicht geplant
Castlevania: Dark Night Prelude	Action/ Jump'n/Run	Konami	erschienen	Januar
Donkey Kong Land 2	Jump'n/Run	Nintendo	Februar	erschienen
Game Boy Gallery 2	diverse	Nintendo	erschienen	nicht bekannt
Game Boy Wars 2	Strategie	Nintendo	März	nicht geplant
Ganbare Goemon	Action-Adv.	Konami	April	März
Harvest Moon	Rollenspiel	Pok-In/Victor	erschienen	nicht bekannt
Medarot	Rollenspiel	Natsume/ Imagineer	erschienen	nicht geplant
Nectaris GB	Strategie	Hudson	Februar	nicht geplant
Pocket Bomberman	Action	Hudson	erschienen	März
Pocket Monster Silver	Rollenspiel	Nintendo	März	nicht geplant
Pocket Monster Gold	Rollenspiel	Nintendo	März	nicht geplant
Tamagotchi World	Brettspiel	Hudson/Bandai	erschienen	erschienen
Wario Land 2	Jump'n/Run	Nintendo	erschienen	März

Mit Konami hält ein weiterer Videospiel-Major dem Game Boy die Treue: Ob die "Konami GB Collection 2" (mit "TwinBee" und "Goemon") in Deutschland erscheint, ist nicht sicher, dafür kommt das neue "Castlevania: Dark Night Prelude" hier in den Handel. Einen Game-Boy-Trend lösten "Pocket Monster" und Tamagotchis aus: Während letzteres bald auch als Gesellschaftsspiels (nach einer Spielmechanik von Hudson) erscheint, bekommen die Pocket Monster u.a. durch Roboter Konkurrenz: Imagineers "Medarot" wird gleichzeitig in zwei Varianten ausgeliefert. Über das Link-Kabel prügeln sich die Mechs der beiden Spieler. Viele der auf der Space World gezeigten Spiele werden nur in Japan erscheinen, doch auch zahlreiche Übersetzungen für Europa sind geplant. Neben Nintendo werden sich auch Konami, Laguna und Acclaim weiterhin um den Taschen-Winzling kümmern.

Daß die Wunder-Hardware ihren Schöpfer überlebte, ist eine tragische Pointe in der Game-Boy-Erfolgsgeschichte: Den großen Verdienst des Hardware-Genies Gunpei Yokoi, der zwei Monate vor der "Space World" bei einem Autounfall verstarb, erwähnte Nintendo-Boß Yamauchi in seiner Jahresrede mit keinem Wort. *wi*

Turok
HERSTELLER: Acclaim
JAP.-RELEASE: 50 Mark
★★★★★

Turok
Um den 3D-Indianer des N64 auch dem Handheld loszulassen, vereinfachte Acclaim das Spielprinzip (laufen, kämpfen und hüpfen) zum flachen Plattform-Abenteuer. Turok kann jetzt auch schwimmen und klettern, Dinosaurier und Söldner stehen zwischen ihm und magischen Artefakten. Spielerisch ganz nett, mit dem Vorbild hat dieses 08/18-Hüpspiel aber nichts mehr gemein.

Donkey Kong Land 3
HERSTELLER: Nintendo
JAP.-RELEASE: 70 Mark
★★★★★

Mit Affenmädel "Dixie" in der Hauptrolle (und Papa Kong als Backup) geht Rares wieder über das Display. Ein tadelloses Jump'n/Run mit vielen Bonusrunden und Speicher-Batterie.

HANDEHD

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi)
Redaktion: gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
 Christian Blendl (cb), Oliver Ehle (oe), Andreas Knauf (ak),
 Tobias Hartlehnert (th)
Freie Mitarbeiter: Michael Kim (mk), Andreas Ulrich (au), Ulrich Steppberger (us)
Digitale Fotografien: Olympus C-800l

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner

Titelgestaltung: Andrea Danzer

Titelmotiv: "Forsaken", © Acclaim

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung ■ **-disposition:** Andreas Knauf, viSdP

Telefon (0 82 33) 74 01-12

Telefax (0 82 33) 74 01-17

Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky

Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch am anderen Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Einzelverkaufspreis: 5,90 DM

Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia GmbH, Aboservice,

Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MVZ GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0

Lithographie: Kreuzeder & Partner, 86150 Augsburg

Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Urheberrecht: Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in MANIAC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1997 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Import-Testmuster für Playstation und Saturn von
Spielegroßhandel DYNATEX (www.dynatex.de)
Händleranfragen Telefon (02 31) 55 75 00-0
Fax (02 31) 55 75 00 29

INSERENTEN

2ndzone	71
ACME	31
aRJay	75
Bazooka Games	63
BMG Interactive	19
CDG	69
Funtronixx	69
Game It	23
Game Shop	83
Game Store	63
Gamers Point	67
GPress	73
Grobis Gameshop	53
GT-Elektronik	73
Hint Shop	53
Jöllenneck	61
Konami	11
Line Edition	73
Mega Game Point	53
MLC	53
Psygnosis	4. US
Running Games	35
Softgold	2. US, 3, 27, 3. US
Test & Take	51
Theo Kranz	42, 43
Tradelink	53
Toy Shop	51
Virgin	4
World of Games	53
Wolf R. Groß	49
Zapp Games	51

GROBIS GAMESHOP

Alle Sony Spiele dt 89-99,-
us 119,-
jp 139,-

Alles versandkostenfrei!!

05522 / 73477

Händleranfragen
unter:
05522 / 12200

Aegidienstr. 28 37520 Osterode am Harz Fax: 05522/75825

Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der Hersteller

GAME SHOP

Paul-Hindemith-Str. 10 37574 Einbeck

Wir kaufen laufend
gebrauchte Spiele und Konsolen
von Playstation, Nintendo 64, SNES,
Game Boy und PC-Spiele.

Auch Inzahlungnahme dieser Artikel
 beim Kauf einer Playstation oder N64

Tel/Fax: 05561/3094

MEGA★STAR

Video & PC Spiele & Zubehör

www.mega-star.de

We have it all.

Schaffhauserstr. 55 79713 Bad Säckingen

Tel.: 07761 59953

Losер

Der extreme Schwierigkeitsgrad aktueller Top-Spiele läßt mich vor Wut ins Joypad beißen. Ich habe "Colony Wars" aus der Playstation verbannt, "G-Police" seit Wochen nicht mehr angefaßt und "Syndicate Wars" unter Quarantäne gestellt. Seit sechs Jahren bin ich leidenschaftlicher Computer- und Videospieler, aber so frustrierende Spiele wie in letzter Zeit sind mir noch nie untergekommen. Wenn ich deftige 100 Mark für eine CD löhne, will ich mich gut unterhalten und in andere Welten abtauchen, aber nicht an die Belastungsgrenze geführt werden! Sicher, irgendwann sollte man sich bei "G-Police" durch, aber wenn ich eine Mission beim 23. Anlauf endlich packe, überwiegt nicht mehr Freude, sondern Zorn auf die Entwickler. Einige Extremzocker meinen jetzt sicher "Was für ein Loser", aber durch den überzogenen Schwierigkeitsgrad wird man von hervorragenden Spielen geradezu abgeschreckt. Daß es auch anders geht, zeigt "Ace Combat 2": Hier erzeugen versteckte Missionen, Orden und Dienstgrade die Motivation. Wie wär's mit verschiedenen Schwierigkeitsgrad? Könnt Ihr beim Test nicht eine Schwierigkeits-Einstufung vornehmen? Zumindest im Text durch Vergleiche wie "ungefähr auf dem Level von Soviet Strike". Mich würde auch interessieren, wie andere Spieler die Problematik sehen. Zumindest ich werde nur noch Spiele mit einstellbarer Schwierigkeit kaufen und auf "MDK" und "Tomb Raider 2" verzichten.

Ingo Wziontek, Schwerin

Einstufung des Schwierigkeitsgrades – das klappt nicht! Denn dann müßten wir auch die Tagesform des Redakteurs, Lust und Laune und die (bisher wissenschaftlich nicht erfaßte) Durchschnittsspielstärke des deutschen Zockers (DUDZ) erfassen und einbeziehen. Nur wenn ein neues Spiel lächerlich einfach oder gesundheitsgefährdend schwer ist, weisen wir im Text (wie von Dir gefordert) darauf hin. Im Fall von "G-Police" hast Du recht: Der unberechenbare, von Mission zu Mission andere Schwierigkeitsgrad war in der Rohform des Testartikels noch verzeichnet, wurde aber fahrlässigerweise aus der Endfassung rausgekürzt. Sorry.

N64-Zweifel

Lohnt es sich überhaupt, ein N64 zu kaufen? Mit diesem Gedanken spiele ich schon seit langem, doch habe ich von vielen Problemen und negativen Eigenschaften gehört, die eher gegen das Nintendo 64 sprechen: Der Analog-Stick leiern aus, das Netzwerk macht Probleme, die Grafik ist unscharf, Import-Spiele laufen nicht. Außerdem finde ich, daß die Module meist überteuert in den Läden stehen – werden die Preise jemals

auf Playstation-Niveau sinken? Oder soll ich doch lieber bei meiner Sony-Konsole bleiben? Was meint Ihr?

Christian Glibmann, Glückstadt

Module werden immer teurer sein als CDs: Selbst wenn Nintendo eine noch aggressivere Preispolitik fährt, können Sony & Co. unterbieten. Zu Deinen anderen Fragen und "Gerüchten": Der Analogstick ist die Achillesverse in der soliden N64-Verarbeitung, das ist leider richtig. Doch nicht immer trägt Nintendo die Schuld, wenn Ever 3D-Held nur noch humpelt: Mit etwas Sorgfalt könnt Ihr die Lebensdauer der Analog-Komponente verlängern (Schützt ihn vor Staub & Asche!). Dauerzocker kommen um Reparatur oder Ersatz-Pad langfristig aber nicht herum. Dagegen ist das Netzteil unseres Wissens nach nicht anfälliger als bei anderen Konsolen, und "unscharfe Grafik" klingt nach subjektiver Propaganda – dem Playstation-Lager. Import-Spiele sind hingegen ein Problem, die meisten Freaks besitzen mehrere Adapter.

Jährlicher Jubel

Gestreift kam ich von der Arbeit, doch als ich im Briefkasten die neue MANIAC fand, änderte sich meine Laune schnell. Mit leuchtenden Augen sah ich dann auch, warum ich sie nicht zusammenrollen konnte: Es befand sich eine Demo-CD von "Street Fighter Ex Plus Alpha" darin. Zwar nicht ganz mein Genre, aber immerhin: Andere Zeitschriften haben ihren Abonnenten fünf CDs pro Jahr versprochen und bislang nur eine geliefert.

Doch was sahen meine entzündeten Augen noch? Ein absolut geniales "Castlevania"-Riesenposter und als Oberhammer sieben "Resident Evil"-Aufkleber, darunter zwei große für die CD-Abdeckung. Sieht absolut schockierend und genial aus!

Mein verliebtes Herz sah auch den "Laß die Puppen tanzen"-Bericht über die beste Playstation-CD des nächsten Jahres: "Spice World" – wer die Girls liebt, muß die CD einfach haben! Das kann nur das Spiel zum "Fünften Element" mit Milla Jovovich übertrumpfen...

Eine Frage zu einem Händler in der MANIAC: "Run Pacific" bietet einen Umbau sowie einen Adapter für das Video-CD-Format an. Ich habe zwar gehört, daß es in Japan eine Playstation gibt, die Video-CDs abspielen kann, das mit dem Adapter ist mir aber neu. Funktioniert er genauso gut wie der Adapter für den Saturn? Ach ja: Der Händler mit der 019-Vorwahl inserierte auch wieder...

"Projekt", via MANIAC-Forum

Danke für die Blumen: Für unsere jährliche "Collectors"-Ausgabe haben wir uns natürlich besonders ins Zeug gelegt. 152 Seiten, Poster, aktuelle Aufkleber und CD (für unsere Abonnenten) sind unser

Dank an eine beherrschend wachsende Leserschaft, an treue Fans und Neuhinzugekommene. Bleibt dran, dann wird das Heft im nächsten Jahr noch dicker! Zu Deinen Fragen: Von der Digital-Video-Playstation hat Winnie beim letzten Einkaufsumlauf durch die "Electric Town" Akihabara in Tokyo nichts gesehen. Das Angebot von Run Pacific wird momentan von Technik-Tüftler Olli geprüft. In einer der nächsten MANIACs erfährt Ihr, ob die Playstation auch als Abspielgerät für CD-Filme taugt – allerdings ist die Bildqualität von Video-CDs allgemein schlecht.

Sicherheitskopien

Ich spiele mit dem Gedanken, mir einen Multinorm-Chip für die Playstation zu kaufen. Kann ich damit auch selbstgebrannte CDs (Sprich: Sicherheitskopien) abspielen, die mit einem CD-Writer auf dem PC hergestellt wurden?

Soll ich mir den Chip von Experten einbauen lassen oder läßt er sich mit etwas Fachkenntnis auch selbst montieren?

Anonym

"Sicherheitskopien"? Und dann noch auf einem anonymen Fax? Vielleicht bist Du mit Deiner Einstellung zum Videospielen und Sammeln im Computer-Lager besser aufgehoben, denn dort gibt's bekanntlich mehr Kopien als komplett verpackte Originale. Selbstgebrannte CDs: Wir hoffen, Du weißt, wo die rechtlichen Grenzen liegen...

Falls Du CDs nur für den Eigenbedarf herstellst, kannst Du die neueste Serie der Multinorm-Chips vergessen. Selbstgebrannte CDs laufen nur mit älteren Multinorm-Chips – ob sich das mit einer neuen Multinorm-Generation ändert, ist ungewiß. PS: Dein Fax haben wir vorsichtshalber an Verfassungsschutz und Sony-Anwälte weitergeleitet und die Belohnung in brandneues Spiele-Equipment investiert...

Zu früh gelöst?

Ich bin seit längerem ein begeisterter MANIAC-Leser, dennoch muß mich bei Euch beschweren: Als Playstation-Besitzer stehe ich auf "Tomb Raider" und "Resident Evil". In MANIAC 12/97 habt Ihr eine Komplettlösung von "Resident Evil D.C." gebracht, in der letzten



"Würdet Ihr ihm Euer neues N64-Spiel leihen?" Massimo Cerqui aus dem schweizerischen Fahrwald schickt uns seine Größe via Polaroid.

Ausgabe einen Player's Guide zu "Tomb Raider 2". Wie könnt Ihr diese Sachen veröffentlichten, wenn hier in Deutschland noch kein Geschäft die Spiele anbietet? Ich bin sehr enttäuscht und überlege, ob ich mir Eure Zeitschrift auch in Zukunft noch kaufe. Ich hoffe Ihr könnt mir verraten, wo ich die genannten Spiele problemlos beziehen kann!

Andere Kühl, Hamburg

"Resident Evil D.C." und "Tomb Raider 2" waren Ende letzten Jahres noch nicht im Handel? Kann eigentlich nicht sein, denn unsere Lösungswahl ist streng auf die offiziellen Release-Listen der deutschen Anbieter abgestimmt. Wenn wir trotzdem mal zu früh dran sein sollten, ist das aber nicht so schlimm. Gute Tips haben doch kein Verfallsdatum. Außerdem zwingt Dich keiner, die Tips zu lesen, ehe Du selbst genügend gespielt hast...

Mitgemacht

Bevor ich loslege ein Statement: MANIAC ist die einzige vernünftige, ausführliche und anschauliche Konsolen-Zeitschrift. Bisher habe ich keine Ausgabe versäumt. Den ausgefüllten Mitmach-Coupon der 1/98 habe ich beigelegt. Meine Wünsche möchte ich hier noch ein wenig ausführlicher beschreiben. Der Tips&Tricks-Teil ist zwar gut, jedoch solltet Ihr mehr über Oldies und etwas unbekanntere Spiele berichten. Auch die News sind im Großen und Ganzen in Ordnung und sollten sich nicht ändern.

Interviews finde ich hingegen öde – es langweilt auf Dauer, zwei- bis dreiseitige Interviews zu lesen. Schafft sie nicht vollkommen ab, aber bringt sie doch etwas seltener.

Zubehör- und Hardware-Infos sind immer gut. Ich kaufe öfters Zubehör und finde solche Informationen richtig toll. Automaten-News und -Tests sind hingegen "out". MANIAC ist eine Konsolenzeit-schrift und Arcade-Maschinen gehören da einfach nicht rein.

Auch die Import-Tests schaue ich mir oft nicht einmal an. Mich interessieren keine Spiele, die in Deutschland nicht geplant sind. Aber mit den MANIAC-Postern schmücke ich meine Zimmerwände. Auch meinen Freunden gefallen die Plakate hyper-mäßig gut.

Einen PC besitze ich selbst nicht, deshalb brauche ich auch keine Internet- und WWW-News. Andere Leser haben aber bestimmt einen PC, deshalb solltet Ihr das nicht ganz abschaffen. Viel Glück und Erfolg in der Zukunft und bis zum nächsten Mal!

Evren Küstümoğlu, Nürnberg

Evens Brief bringen wir stellvertretend für die vielen Schreiben im Rahmen unserer "Ich will"-Mitmach-Aktion. In drei Wochen sind alle Einsendungen ausgewertet und wir machen uns an den all-jährlichen Frühjahrspatz quer durch's Heft. Keine Panik: Trotz klarer Absagen wie in Evrens Brief werden natürlich nicht alle Rubriken abgeschafft, die keine Mehrheit finden. Automaten-News wollen wir z.B. erweitern, da sie eine Menge mit dem Konsolen-Hobby zu tun haben: Von "Ridge Racer" und

"VF 2" bis zu "Tekken 3" und "San

Francisco Rush" kommen viele wichtige Konsolen-Titel aus der Spielhalle. Wer sich in diesem Metier auskennt, genießt einen Wissensvorsprung gegenüber Zockern, denen die Arcade-Aktivitäten von Namco, Capcom und Konami, Taito und Midway schleierhaft bzw. wurscht sind.

Ähnliches gilt für die Tobias Dünz, Neuenkirchen Inter-

views: An "zwei- bis dreiseitige" Gespräche, die Evren bemäht. können wir uns nicht erinnern, drucken würden wir solche Dialoge (einen interessanten Gesprächspartner vorausgesetzt) natürlich schon. Schließlich sind Designer, Programmierer und Produzenten die Leute, denen Ihr den Spielspaß verdankt und gleichzeitig die einzigen, die wirklich sagen können, welche Konsole am meisten leistet oder wann ihr langverwartetes Spiel denn erscheint. Nichts gegen Pressesprecher und offizielle Release-Listen, aber um umfassend zu informieren, sind Insider-Interviews unerlässlich.



VORWORTUNG, ABE!

Mit Beginn dieser **MANIAC** überrascht Euch "**Oddworld**"-
Star Abe mit immer neuen Aktivitäten auf den Leserbrief-Seiten.

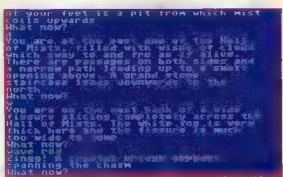
Bis zu seinem Auftritt in "**Abe's Oddysee 2**" im Herbst '98
werden wir seine Entwicklung aufmerksam verfolgen - Ihr solltet
dies auch tun, denn am Ende der Serie veranstalten wir
zusammen mit **GT Interactive** einen riesigen Wettbewerb.

Wer Abe's Werdegang im Herbst noch vor Augen hat, der wird die Preisfragen mit
Leichtigkeit beantworten. **Also, aufgepaßt und angeschaut!**



ADVENTURE

"YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD..." [ADVENT, 1974]



Ohne Tastatur und Massenspeicher waren Spielkonsolen für frühe Text-adventures nicht geeignet. Hier die C-64-Umsetzung des Ur-"Adventures".

Wie die meisten Spielertypen entstand auch das Abenteuer-Genre aus streng wissenschaftlicher Motivation: Der Höhlenforscher William Crowther erfand "Adventure" 1974 auf dem Uni-Großrechner von Stanford, um ein reales Höhlensystem zu simulieren. Die Passagen und unterirdischen Säle des nord-amerikanischen "Mammoth"-Komplexes legte Crowther in einer Datenbank ab, durch die er mit Befehlen wie "Go North" navigierte. Die poetischen Namen, mit denen Forscher die unterirdischen Plätze bezeichneten ("Gasse der kleinen Fledermaus", "Halle des Zwergenkönigs"), gaben "Adventure" einen phantastischen Reiz. Die Reise ins Ungewisse, die Entdeckung ungesעהner Welten - bis in die Tage von "Myst" und "Baphomets Fluch" spüren Adventure-Fans den Geist des Höhlenforschers Crowther. Das Ur-"Advent" war ein Gewir aus unterirdischen Gängen und Hallen, Flüssen und Seen. Fantasy-Elemente brachte erst Don Woods ins Spiel, dem wir die ersten Rätsel und magischen Artefakte verdanken. Mit seinen Modifikationen kam auch der Einfluß des Fantasy-Gurus J.R.R. Tolkien, der seine Helden regelmäßig durch Höhlen schleuchte. Studenten mit Großrechner-Anbindung waren fasziniert.



Alan Millers "Law of the West" erschien 1955 für alle Heim-Computer, Jahre später wurde die NES-Version nachgeschoben.

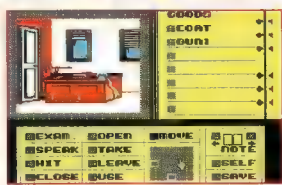


Maniac Mansion (LucasArts, 1987)

Diese köstliche Teenager-Horrorklamotte um eine entführte Cheerleaderin, außerirdische Tentakel und eine Kettesäge war das erste Humor-Adventure von LucasFilm - ein paar Jahre später schuf "Maniac Mansion"-Designer Ron Gilbert die "Monkey Island"-Serie. Für die Umsetzung auf das

Nintendo Entertainment System legte sich der Atari-Programmierer Douglas Crockford ins Zeug, später einer der Köpfe hinter dem Online-Adventure "Habitat" bzw. "Worlds Away". Für Spieleprofi Crockford wurde die "Maniac Mansion"-Umsetzung zum Trauma, denn Nintendo war für penible Zensur-Vorgaben berüchtigt. Crockford kürzte anzügliche Formulierungen, respektlose Gags, die Drohungen der Bösewichte und sogar eine halbbeleidete Renaissance-Statue. Zumindest gibt's die (ansonsten gute) NES-Version in einer deutschsprachigen Fassung - übrigens ein beehrtes Sammlerstück.

KONSOLE	NES	JAHR	1988	WERTUNG	***
BEMERKUNG	Witziger Geisterhaus-Klassiker - die NES-Version wurde auf Druck von Nintendo entschärft.				



Revolutionäres Interface: Die Point'n-Click-Adventures von Icom wurde auch für das NES umgesetzt. Im Bild: "DejaVu".

Ende der 70er-Jahre geriet "Advent" Programmierern des Massachusetts Institute of Technology (MIT) aufs Display: Der Politikwissenschaftler Dave Lebling und der Mediziner Marc Blank experimentierten mit dem Lisp-Dialekt Muddle, der für die Datenbank-intensive Darstellung einer fiktiven Welt geeigneter war als Fortran, die Sprache des Ur-"Adventures". Die zwei beschlossen, eine intelligenter Version zu entwickeln, und begannen, eine gewaltige Datenbank mit 191 Räumen und 211 Objekten zu füllen. Dem Parser kam dabei besondere Bedeutung zu: "Zork: Das große Untergrund-Imperium" verstand 1.000 Worte. 71 davon waren Verben wie "go", "take" und "hit". Durch Wortspielereien und sarkastische CPU-Antworten kam auch eine Portion Humor ins junge Adventure-Genre.

Schnell versammelten sich Computer-Genies, die "Zork" weiterentwickelten, auf andere Betriebssysteme übertrugen

und 1979 die Firma Infocom gründeten. Da "Zork" mittlerweile ein Megabyte am MIT belegte, damalige Heim-Computer aber nur 32 Kilobyte RAM und keine Festplatte besaßen, teilte Infocom "Zork" in drei kleinere Adventures. Zu den "Zork"-Liebhabern gehörte auch der junge Microsoft-Gründer Bill Gates, doch Infocom wandte sich an das Software-Haus PS, wo es unter der Product-Manager-Fittiche des späteren Lotus-Gründers (und Gates-Gegners) Mitch Kapor fiel. Während auf den ersten Videospielgeräten Action-Hits wie "Space Invaders" und "Pac-Man" liefen, entwickelten Software-Häuser in den USA und England eigene "Adventure"-Variationen für alle Heim-Computer. Auf den Einsatz grafischer Illustrationen in den textbasierten Abenteuerspielen kam jedoch erst die spätere Sierra-Gründerin Roberta Williams, die ihren Mann Ken darum bat, eine eigene Adventure-Erzählung umzusetzen. Die Grafik-Idee nahmen die Programmierer weltweit begeistert auf.



Nur in Japan glaubten die Videospielerhersteller an eine Adventure-Zielgruppe: "Otogi no Yume" für das Super NES

Nolan Bushnell veröffentlicht den "Computer Space"-Automaten, das erste kommerziell vermarktete Videospiel.

Nolan Bushnell schreibt "Pong", Magnavox veröffentlicht die erste Videospielkonsole der Welt, das "Odyssey".

"Adventure", das erste Text-Adventure, entsteht auf dem Großrechner der Universität von Stanford.

Die späteren Infocom-Gründer erfinden "Zork". Das Atari VCS erscheint.

Das Mattel Intellivision erscheint.

CLASSIC REPLAY

"Space War", das erste Computerspiel, entsteht 1962 am Massachusetts Institute of Technology (MIT)

IN MEMORIAM

Snatcher (Konami, 1992)

Ein Adventure von Konami? Der japanische 80er-Jahre-Titel erlebte im Westen ein spätes Coming-Out, als nach MSX- und PC-Engine-Versionen auch eine englischsprachige Mega-CD-Fassung erschien. Da sich die Sega-Hardware nicht durchsetzte, wurde "Snatcher" im Westen ein kommerzieller Flop. Wer die CD-Konsole noch besitzt, sollte sich den Klassiker jedoch besorgen: Hier sind "Blade



Runner"-Spannung, coole Musik und erstklassige Dramaturgie, Splatter-Einschübe und Ifsider-Gags zu einer grandiosen Zukunftsvision verwoben. Zwischendurch wird in 3D geballert; davon abgesehen dominieren bestechend logische Rätsel und unerwartete Wendungen die effektgespickte Handlung.

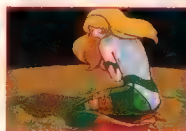


KONSOLE Mega-CD **JAHR** 1992 **WERTUNG** * * * * *

BEMERKUNG Konamis Ausflug ins Thriller-Genre ist hervorragend gelungen – das beste Cyber-Adventure auf Japan!

Im Computer-Bereich wurde das Adventure schnell zum beliebtesten Genre. Da Texterläuterungen und -eingaben eine Tastatur benötigten, gab es für die erste Videospieldesigner-Generation jedoch nicht ein einziges Abenteuerspiel. Atari-Programmierer Warren Robinett erfand deshalb eine eigene Methode, Adventure-typische Rätsel (Schlüssel, Türen und versteckte Schätze) auf das Atari VCS zu übertragen: Sein "Adventure" ist trotz des Namens kein Abenteuerspiel im klassischen Sinn, sondern das erste Action-Adventure – mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben. Während Atari VCS, Mattel-Konsolen und das leistungsfähige Colecovision nicht in den Genuß faszinierender Frühwerke wie "Zork" oder "The Hobbit" kamen, hatte es die NES-Generation ab Mitte der 80er-Jahre besser: Die entscheidende Innovation für das Genre war bei den Software-Genies um "Star Wars".

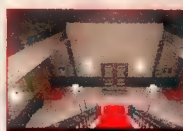
Regisseur George Lucas entstanden: "Maniac Mansion", ein humoristisches Adventure mit animierter Grafik und revolutionärem Parser. Mit etwas Verspätung wurde die Horrorgeschichte für das NES



Die Einführung von Duo-Engine-CD brachte Konsolenfreunden CD-Adventures wie Hudsons "Cobra"...



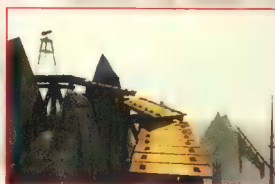
...das Cyber-Adventure "Rise of the Dragon" des Adventure-Pioniers Sierra, aber auch zarte...



...Interactive-Movie-Experimente wie das japanische "Mansion of the Hidden Souls" (alle Bilder Sega Mega-CD)

umgesetzt, ebenso "Deja Vu" und "Shadowgate", zwei Menü-basierte, damals hochmoderne Grafikadventures von Icom. Das schlaue Menü- und Windows-Interface der beiden Spiele von Icom ließ sich einfacher auf Konsole umsetzen

gesprengt hätten. Doch das Mega-CD scheiterte ebenso wie Jahre später das 32X, und erst die aktuelle Generation der 32-Bit-Geräte erfüllte die Hoffnungen der Adventure-Fans. Auf "Myst", das umstrittene Render-Bilderbuch der schöngeistigen Brüder Miller, folgten "Discworld", "Baphomet's Fluch" und je eine Fortsetzung – die guten Point'n'Click-Grübelchen aus England liegen momentan in den Geschäften und gehören deshalb nicht mehr in diese Rubrik. *wi*

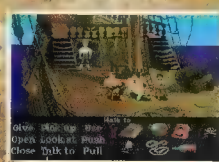


Mit gerenderten Traumlandschaften bestand die umstrittene Millioneneller "Myst": die klassische Adventure-Ara (Bild: 3DO)

Parser

Adventure-Programmierer die Schnittstelle zwischen Spieler und Abenteuer. Ursprünglich reagierten Adventures nur auf einzelne Wörter, später auch auf ganze Sätze. Gab der Spieler sein Kommando über die Tastatur ein, kramte der Parser aus einer riesigen Datenbank die richtige Erwiderung hervor – die Suche nach einem für den Parser verständlichen Begriff war in den Adventure-Anfangstagen oft kniffliger als die eigentlichen Rätsel. Zum Glück erfand LucasArts mit "Maniac Mansion" das Point'n'Click-Interface, das Euch alle Parser-kompatiblen Kommandos in einer Bildschirmleiste vorgibt. In Japan – wo Adventures auch auf der Spielkonsole groß in Mode sind – setzte sich gleichzeitig der Parser mit "Multiple Choice"-Interface durch: Die Menüs mit allen verfügbaren Befehlen passen sich der Spielsituation an. Je nach Gelegenheit wählt ihr aus drei bis fünf unterschiedlichen Kommandos. Vor allem Kriminalfälle, Okkult-Thriller und romantische Soap-Adventures im Highschool-Milieu sind auf japanischen Playstation- und Saturn-Konsolen verbreitet.

IN MEMORIAM



Monkey Island (LucasArts, 1990)

Segas Mega-CD hatte viele Schwächen, über mangelnde Adventure-Auswahl könnten sich die wenigen Besitzer der 16-Bit-Erweiterung aber nicht beklagen. Neben "Snatcher" war "Monkey Island" der Höhepunkt im CD-Adventure-Reigen: Die 1:1-Umsetzung des vielleicht witzigsten Abenteuerspiels aller Zeiten entführt Euch in die Welt der Piratenbräute, faulen Matrosen (siehe Bild) und schmierigen Gebrauchtgaleonen-Händler. Trotz Slapstick und Situationskomik an allen Ecken und Enden bleibt die Rätsel logisch und lösbar. Eine Freibeuter-Reise zwischen Spannung und totalen Schwachsinn – auch 1998 lohnt sich die Fahrt zur Affeninsel noch. Auf dem PC spielt man übrigens gerade den dritten Teil.

KONSOLE Mega-CD **JAHR** 1993 **WERTUNG** * * * * *

BEMERKUNG Zeitlose Piratenkomödie ohne spielerischen Makel – ihr fechtet, ihr tötet und grübelt Euch durch die Karibik.



Roberta und Ken Williams schreiben "Mystery House", das erste Adventure mit Grafik.

Das NES erscheint in Japan.

Die Geschichten-erzähler und Technik-Genies von LucasArts revolutionieren mit "Maniac Mansion" das Adventure-Genre.

In Japan debütiert die erste retrospektive 16-Bit-Konsole, das Mega Drive von Sega.

Ende des Jahres erscheint das Super NES in Japan. Adventure-Komödie "Secret of Monkey Island" im Rest der Welt.

Einfach schön: Mit "Idyll" locken die Brüder Rand und Robyn Miller den Massenmarkt zum Adventure. Umsetzungen für alle CD-Systeme folgen.

Die Sony Playstation und der Sega Saturn erscheinen in Japan.



Der Abschied fällt schwer: Nach zweijährigem Ringen mit Krakelschriften, Storno-Notizen und Kopierstationen-Anbietern gebe ich die Kleinanzeigenrubrik an den MANIAC-Nachwuchs weiter. Ab nächstem Monat schickt Ihr Drohbriefe und Beschwerde-akten an Kollege Ulrich. Keine Angst, mein guter Geist wacht auch weiterhin über Euren Angeboten, für Tippfehler bin ich jedoch ab sofort nicht mehr verantwortlich. In diesem Sinn wünsche ich Euch weiterhin viele günstige Schnäppchen und einen guten Draht zu "Gebrauchteile-Ulrich". Euer Olli

SUCHE

NINTENDO

NES-Spiele: Life Force, Gradius, Guardian Legend, Mega Man2, Gum Shoe + Zapper, Puzenz, Prügelspiel, Cobra Triangle. Möglichst mit Packung & Anleitung. Tel. 05453/7734 (Michael, ab 18 Uhr)

Alles mögliche für das Nintendo 64! Egal ob us/d/ oder ip! Tausche und verkaufe auch! Verkäufe außerdem Corel Draw7 (3 Hammer-CDs), ruft an, die Anzeige gilt für länger! Tel. 05232/86159 (Thomas)

N64-Grundgerüst mit kompletter Spielesammlung. Kaufe auch Konsolen + Neuheiten + Sammlungen + Zubehör für PSX, N64, GB u.s.w. Einfach anrufen unter: Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Prügelspiel für N64 mit oder ohne Adapter, zahle bis zu 200 DM mit Adap. und bis 180 DM ohne Adapter. Zahle extra für Specialmove-Liste! Tel. 05331/469419

Für NES: Mega Man5-6 (6 nur us.) und Tristar-Adapter für SNES. Zahle was Ihr wollt! Bitte Postkarte an: D. Kagermann, Baberowweg 15, 14482 Potsdam.

SEGA

Für Mega Drive Advanced Military Commander. Warsong, Herzog2. Zahle sehr gut. Tel. 0221/4971616

Für Mega Drive das Spiel Centurio. Ralf Siebert, Helene-Lange-Str.1a, 34121 Kassel. Tel. 0531/284752 (o. 25314)

PLAYSTATION

International Moto X für Playstation - Preis nach Vereinbarung. Anruf unter Tel. 0345/6130865 (ab 19 Uhr, Michael)

Dringend PSX mit oder ohne Spiele. Preis nach Vereinbarung. Ruft an: Tel. 02589/798

Kaufe & tausche Spiele für Playstation & N64, suche auch Neuheiten für Sega Saturn + Rollenspiele (auch us-Versionen) für SNES. Tel. 04774/991104 (Rainer)

PSX-Konsole mit Spielesammlung gesucht! Suche auch N64, SNES, NES, GB, Saturn & MD mit Spielen. Suche Neuheiten & Zubehör für alle möglichen Systeme von Nintendo, Sega & Sony. Tel. 0641/970436 (Monika)

Suche Tauschpartner! Habe Suikoden, A-Trilogy, Resident Evil, Tunnel B1, Rayman, AP Soccer, NHL FO, WC3, Fila97, Disruptor. Suche Shellshock, NHL97, C-Bandicoot, Rage Racer, M-Trucks, Spider, Pal oder NTSC! Tel. 06021/68040 (ab 18 Uhr, Marc)

PSX-Games aller Art (us/jp/dt), egal ob neu oder alt, große oder kleine Spielesammlungen. Verkäufe u. Tausche auch, suche N64-Sammlung mit Gerät, verkaufe NG CD (ip Frontloader) + 30 Spiele für 1000 DM. Tel. 0172/2717434

Verkaufe & tausche Shockwave-Assault 50 DM, Adidas PS 50 DM, Legacy of Kain 60 DM, Air Combat 30 DM. Suche u.a. Command & Conquer, Alien Trilogy, Excalibur... Tel. 02821/980534 (Lutz)

Tausche PSX-Spiele: Tomb Raider gegen Command & Conquer, Myst gegen Baphomet's Fluch, Road Rash gegen Posche Challenge, ISS Pro gegen F1-97. Alle in Topzustand. Vitali Dill, Margit-Zinke Str., 21035 Hamburg.

Playstation + 8 Pads + 3 Spiele (3D-Shooter, Resident Evil, Formel1) und ca. 20 Zeitschriften für nur 300 DM. Für Saturn: Antennenkabel 15 DM und 2x Tilt je 20 DM. Tel. 05251/37104 (Albert)

Verkaufe & tausche PSX-Spiele: Habe Formel1 55 DM & Croc 70 DM. Tausche z.B. gegen V-Rally, Total Drivin, Moto Racer & Soul Blade. Tel. 0231/461185

Playstation (neu/NTSC-Umbau/ noch 4 Monate Garantie) + viel Zubehör + Speicherlaufwerk 3 1/2 Zoll und ca. 26 Spiele. Alles Top! List. anfordern, zusammen oder getrennt oder ruft einfach an: Tel. 0751/13556 (m. Härle)

PS-Spiele: Jurassic Park, V-Rally je 70 DM, Formel1 50 DM, Ballerspiel, Thunderhawk2, Sim City2000, Magic Carpet, Ridge Racer! Revolution je 40 DM, Air Combat, 3D-Lemmings je 30 DM. Tel. 09306/2406 (Mo-Fr 17-18 Uhr, Michael)

Bei einem Multinorm-Nintendo-64 solltet Ihr Euch auf jeden Fall nach der ursprünglichen Ländernorm erkundigen. Der einzige Umbau stammt momentan von Wolfsoft, bei dem der Sicherheitschip eines Moduls in die Konsole gelötet wird. Der Effekt ist der gleiche wie bei älteren Adaptern: Spiele wie "Lylat Wars" laufen nicht.

PSX-Spiele: Wing Commander3, Formel1, Prügelspiel, Fade to Black, Actionspiel alle für 40 DM. Pandemonium ohne Anleitung 30 DM. Tel. 0251/778713

Suche Tauschpartner! Habe Suikoden, A-Trilogy, Resident Evil, Tunnel B1, Rayman, AP Soccer, NHL FO, WC3, Fila97, Disruptor. Suche Shellshock, NHL97, C-Bandicoot, Rage Racer, M-Trucks, Spider, Pal oder NTSC! Tel. 06021/68040 (ab 18 Uhr, Marc)

SONSTIGES

2D-Importballerspiele für Saturn & PSX, wie Metal Slug, Terradrivier, Salamander, Gradius Gaiden, Don Don Pachi, Shiren... Tel. 0713/76634

Nintendo Game & Watch LCD-Spiele, Phillips 67000-Spiele, Colecovision-Spiele, Schmidt TVG2000-Spiele, sowie für Vectrex Blitz & Space Wars (nur mit Verpackung) gesucht. Tel. 02156/77827 (Ralf)

Unbedingt Video Games-Erstausgabe 1/91, zahle 25 DM. Tel. 07351/73021 (ab 17 Uhr, Stefan)

Kaufe & tausche PSX, N64, Saturn, SNES, 3DD, Neo Geo CD. Auch Sammlungen, einfach anrufen, alle Tauschvarianten möglich. Postweg schnell & problemlos, viel Neues. Tel. 0171/8234750 (Tuncay, jetzt)

Kaufe Neuheiten & Konsolen & Sammlungen & Zubehör für PSX, N64, GB, SNES, NES u.s.w. Suche ganz besonders FF7 (PSX) & F1-97 (PSX). Bitte melden Euch unter: Tel. 0641/970424

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe & tausche Blast Corps us., Turok us., Mario64 jp. und Star Fox + Rumble Pak; Kaufe Golden Eye & Waverace (us oder jp). Tel. 0561/311813

N64-Spiele: Mario Kart jp 100 DM, Waverace us 80 DM + Porto & Nachnahme. Tel. 02644/1376 (Markus, ab 18:30 Uhr)

N64 + 4 Spiele (Mario, Turok, Waverace & Mario Kart) + Memory Card (4 MB) - alles komplett mit Verpackung + Beschreibung - 100% ok - 3 Monate alt. Tel. 0043/4242/311466 (Österreich)

Verkaufe & tausche N64-Spiele, z.B. Turok 80 DM, Mario Kart 70 DM, Waverace 70 DM, Blast Corps 80 DM u.a. Suche Lylat Wars, Turok engl. u.a. Verkäufe SNES + 2 Pads + 6 Spiele (z.B. Blackhawk, Prügelspiel, Mega-lo-Mania) für 360 DM. Tel. 07143/21585 (ab 18 Uhr)

MRC ist 109 DM VHB (NP 169 DM, Kauthor). Verkäufe auch Stadt der verlorenen Kinder (PS) für 69 DM (statt 109 DM). Tel. 0711/855539



Verkaufe auch Stadt der verlorenen Kinder (PS) für 69 DM (statt 109 DM). Tel. 0711/855539

Kaufe Konsolen & Spielesammlungen: N64, Playstation, SNES & Game Boy. Alles bitte ausschließlich Pal-Systeme & -Spiele. Peter Grebenteuch, Kolländer Str.40, 99610 Sommerda. Tel. 03634/38495

Hörspiele aus den Bereichen Grusel, SF, Krimi, TV, Comic etc. (z.B. Macabos, Larry Brent,...). Zahle gut, auch Tausch gegen PSX-MD-Spiele u.s.w. möglich. Markus Moroder, Wehrstaden 4, 85757 Karlsfeld.

(Ver)kaufe & tausche **Spiele und Konsolen** für alle möglichen Systeme: Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, habe auch Spiele für PC-Engine, Colecovision, Atari2600, 7800 & NES. Tel. 089/1403732

Kaufe & tausche Sammlungen und Zubehör für N64, Saturn, PSX, 3DD, SNES & Neo Geo CD. Alle Tauschvarianten sind möglich, Postweg 100% seriös und schnell oder hole es selbst ab! Ruft an. Tel. 071/546362 (ab 16 Jahren)

Kaufe Spiele & Geräte für N64, Super Nintendo, PSX, NES, Game Boy, MD & Game Gear. Nehme auch gern große Sammlungen, suche für Saturn Sonic Jam & Sonic R. Suche auch Plüschfiguren von Sonic, Mario, Bomberman u.s.w. Tel. 05021/2231

Engine-Evangelium - Der PC-Engine-Club! Infos, Cheats, Lösungen, Sessions, Bier trinken & null Beiträge! Wir suchen alles rund um die Engine: Sebastian Rudolf, Burgstr.7, 33181 Wünnenberg. Tel. 02953/966272

SNES + Super Game Boy - 30 Spiele für 900 DM, MD + MCD + 32X + 18 MCD-Spiele + 15 MD-Spiele + 2 32X-Spiele für 600 DM. Suche Nintendo Game & Watch, zahle zwischen 30-90 DM. Tel. 0241/406465

SNES + 2 Pads + 7 Spiele + Super Game Boy + Joystick + Super Mario World + F-Zero + Winter Olympics + Carrier Aces + Desert Fighter u.a. für 300 DM! Tilo Zischgig, Solothurnstr.18, 81475 München. Tel. 089/7552336

Multinorm N64 + 11 Topspiele wie z.B. Star Fox + Rumble Pak, Turok (uncut) + Top-RGB-Umbau + Hifi + Padvorlängerung, Preis VHS. Tel. 04961/74076

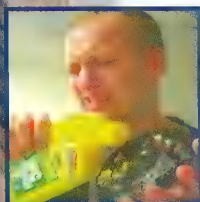
N64 Pal + 2 Pads + 2 Verlängerungskabel + 2 Rumble Paks + 4-fach Memory Card + us-Spiele-adapter + 7 Spiele + Mario64-Spielerater + Demo-Video, alles 100% ok, nur zusammen für 960 DM. Tel. 02855/15778 (ab 20 Uhr)

SNES + 12 Spiele (u.a. Mega-lo-Mania, S. Probotector, Alien Rebels, Beavis & Butthead, Simpsons: Barts Nightmare) + 5 Pads für 330 DM. Tel. 0231/281582 (ab 16:30 Uhr)

Nintendo64-Games: Waverace 70 DM, Prügelspiel 90 DM, Top Gear Rally 110 DM, Extreme G 120 DM, Secret of the Empire 80 DM, Turok 80 DM, Dark Rift 110 DM, alle us! Saturn: Fighting Vipers jp 50 DM. Tel. 07807/955430 (Andreas, ab 18 Uhr)

Angebote
Ich bestätige, dass
alle Rechte an den
angebotenen Sach-
verhalten

**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME?
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG
• MANIAC-KNOW-HOW •
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**



Wer am Wochenende seine Kumpels zu einer nächtlichen Spielesession einlädt, kennt das Problem: Auf dem Wohnzimmerisch stapeln sich Pizzakartons, Colaflaschen und Chipstüten, die Spiele-CDs liegen irgendwo dazwischen und verkleben mit Essensresten, Staub und Zuckerwasser. Hinzu kommen Kratzer durch die harte Unterlage und klebrige Fingerabdrücke – eine richtig schöne Sauerlei, die Ihr am nächsten Tag allein wegwischen dürft. Diesem Monat erfährt Ihr, wie Ihr geschundene Spiele-CDs wiederbelebt. Euer OM!

– eine richtig schöne Sauerlei, die Ihr am nächsten Tag allein wegwischen dürft. Diesem Monat erfährt Ihr, wie Ihr geschundene Spiele-CDs wiederbelebt. Euer OM!

Verdrehte Scheiben

Hat eines Eurer Playstation- oder Saturn-Spiele eine Zocksession nicht überlebt, ist die Suche nach dem Übeltäter hoffnungslos. Schadensbegrenzung lautet die Devise, oft hilft bereits ein CD-Reinigungsset für ca. 25 Mark. Ihr erhaltet das Set in jedem gutsortierten Musikladen, Videospielfachhändler führen das nützliche Zubehör hingegen nur selten. Der Lieferumfang enthält eine dicke CD-Fassung mit gezahntem Rand, ein Reinigungskissen mit drehbarem Griff und ein Reinigungspray.

So wird's gemacht: Ihr legt die CD mit der bedruckten Seite nach unten in das Gehäuse und sprüht ein bis zwei Spritzer des Reinigungsprays auf die CD. Nun setzt Ihr das Reinigungskissen auf die CD und dreht es am Rand entlang im Kreis. Das gezahnte Kissen greift in den geackelten Rand und rotiert so in die entgegengesetzte Richtung Eurer Drehbewegung.

Selbst stark verkrustete Colaflöckchen sind nach ein paar Runden verschwunden. Die feuchte CD laßt Ihr anschließend noch ein paar Minuten liegen, die Reinigungsflüssig-



Erste Hilfe für totgegläubte CD-Spiele: Mit einem speziellen Reinigungspray und ein paar kreisrunden Wischern spendiert Ihr CDs ein zweites Leben.

keit ist stark flüchtig und verdunstet von selbst – Nachwischen mit einem feinen Tuch würde die CD nur wieder verschmutzen. Im MANIAC-Härtetest erzielten wir durchwegs positive Ergebnisse: Grundlage war unter anderem Olli's vergammelte "Ridge Racer"-CD, die sich nach einer zweitägigen Zwischenlagerung in einem Pizzakarton jeglichen Putz- und Ladeversuchen hartnäckig widersetzte.

Wenn das Set versagt: Kratzer und aufgeraute Stellen kann das Reinigungsset nicht beheben, diese jedoch vor Dreck säubern, wo Hausmittelchen wie Staubtuch, Küchenroller und Klopapier versagen. Dies reicht oft schon aus, um Euer Spiel wieder zum Leben zu erwecken. Streikt Eure Problem-CD nach intensiver Behandlung trotzdem, habt Ihr hoffentlich die beiliegende Registrierungskarte ausgefüllt und an den Hersteller geschickt.

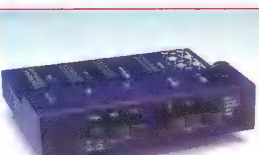
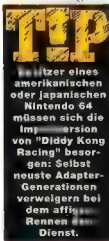
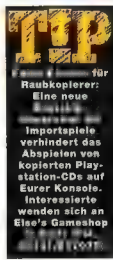
Für ein paar Mark solltet Ihr im Tausch gegen die kaputte CD ein neues Exemplar bekommen. Ansonsten könnt Ihr das Spiel feierlich im Müllimer beerdigen.

Alternativen: Für schlampige Kunden bieten Musikläden für wenig Geld Schutzfolien an, die Ihr als Vorsorge auf die Unterseite Eurer neuen CD klebt. Die schwarz beschichteten Playstation-CDs machen in Einzelfällen Probleme (Ausstieg oder Ruckelei bei FMV-Sequenzen). Saturn-Spiele könnt Ihr durch Folien jedoch ohne Gewissensbisse auf die unordentlichen Kumpels vorbereiten. Dies sollte jedoch sofort nach dem Kauf geschehen: Hat die CD einen Kratzer, verstärkt die Folie den optischen Fehler.

Nicht nur Spiele-CDs, auch die Eingangs-buchsen Eures Fernsehgeräts unterliegen bei Multiformat-Usern einem folgen-schweren und kostspieligen Verschleiß: Permanentes Umstecken der Konsolen nimmt Euch besonders die empfindliche Scart-Buchse übel. Wackelkontakte und damit Bildblitzer oder Farbstiche sind die Folge. Auch einige RGB-Zubehörkabel sind alles andere als robust und fallen nach zig-maligem Umstecken auseinander. Um den lästigen Kabelsalat zu ord-

nen und Eure teure Hardware zu schonen, solltet Ihr die Anschaffung einer Scartbox in Erwägung ziehen: Ihr stöpselt Eure Scart-stecker einfach in die Box und verbindet das nützliche Zubehör via handelsüblichen Scart-kabel mit Eurem Fernseher. Mit der Dreifach-Scartbox (ca. 70

Mark) von GT-Elektronik (Tel. 07621/44609) beendet Ihr außerdem Kompatibilitäts- und Anschlußprobleme: Das nützliche Accessoire bietet neben dem Umschalter zwei Cinch-Ausgänge für die Stereoanlage sowie ältere Fernseher oder Monitore. Die Box verarbeitet die Signale RGB, S-Video, Video-8, Hi-8, VHS/PAL und VHS/NTSC, per Knopfdruck könnt Ihr außerdem Eure Videospielhelden gleichzeitig auf zwei Ausgänge legen und so per Videorekorder für die Nachwelt festhalten. Beachtet bitte, daß es sich hier nicht um einen PAL/NTSC-Adapter handelt. Gegen einen Aufpreis von 30 Mark ist oben-drein ein nützlicher Bildlage-Shifter integriert, mit dem Ihr seitlich versetzte Bilder ins rechte Licht rückt. oe



Kabelsalat unter Kontrolle: Die Scartbox mit eingebautem Bildlage-Shifter verhindert lästiges Umstecken.

FACHBEGRIFFE

Bildlage-Shifter

Einige Fernseher verziehen das Bild im RGB-Modus nach links, so daß ein Zentimeter Eures Bildes verloren geht. Mit dem Shifter stellt Ihr die horizontale Lage des Bildes manuell ein: Die

meisten Monitore besitzen einen speziellen Drehregler an der Vorder- oder Rückseite, bei Fernsehern befindet sich das Bauteil im Gehäuseinneren auf der Platine. Nur TV-Techniker wagen es, das Gerät aufzuschrauben: An der Bildröhre liegt Starkstrom

an, unsachgemäßes Herumbasteln endet tödlich!

Außerdem verschiebt Ihr gleichzeitig auch das Fernsehbild. **Scart-Stecker** Genormter 21-poliger Stecker zur Übertragung von AV- und RGB-Signalen

MANIAC-KNOW-HOW

LAST RESORT



Die Spielverlosung hat eingeschlagen: Statt kläglichler elf Zuschriften pro Monat stapeln sich

insbesondere Playstation-Cheats bergeweise um meinen Schreibtisch. Besten Dank für Eure aufopferungsvolle Mitarbeit. Jetzt sollten sich auch Saturn- und N64-Besitzer ein Herz fassen und zum Kugelschreiber greifen – schließlich warten kostenlose Top-Spiele auf Euch! Ach ja: Ihr erhöht Eure Gewinnchancen nicht, indem Ihr jedes Paßwort einzeln einsendet!

Euer Olli

NUCLEAR STRIKE



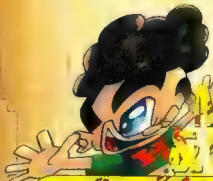
Preview: Um einen "Future Strike"-Preview zu bestaunen, nutzt Ihr das Paßwort von Stefan Ott aus

Duisburg:

LIGHTNING

Klaut dem Feind die Munition mit dem Paßwort

EAGLEEEYE



MITMACHEN & GEWINNEN!

Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Top-Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn

unter die Leute. Diesmal könnt Ihr Euch "San Francisco Rush", "Bust a Move 3" oder "GTA" verdienen. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Cybermedia Verlag
Kennwort: TIPSTEUFEL
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering



NFL QUARTERBACK '98



Bonus-Teams: Wollt Ihr den Rasen mit einem von zwei Geheimteams betreten? Gebt im Cheat-Menü einfach folgenden Code ein:

stntxtm

Eigenschaftstrick: Wenn Ihr einen eigenen Spieler erstellt, kommt Ihr nach der Namensgebung mit A oder Start in das Eigenschaftsmenü. Den grünen Balken oben könnt Ihr nun auf Eure Attribute verteilen; er ist jedoch nicht immer gleich lang. Ist er Euch zu kurz, drückt einfach B, und Ihr befindet Euch wieder im Namen-Menü. Drückt wieder A, damit der Balken im Eigenschaftsmenü eine andere Länge bekommt. Dies könnt Ihr beliebig oft wiederholen, bis Euch die Eigenschaftsenergie reicht.

Cheatcodes: Ihr wollt mit Riesenspielern antreten? Gebt die Codes rechts im Cheatmenü ein.

CODE	EFFEKT
bbsnbl	Riesenspieler
crllwys	Supersprung
glythmd	Goliath-Modus
rnldswzng	Langsam
smldgt	Midget-Modus
jpsnmwr	Minispiel
wltpytn	Stark
bgbfyff	Fänger
dwndrv	Improvisiert
gtnhds	Rumble-Modus
sprsyd	Rutschig
stckyhnbs	Superfänger
dwndrv	Super-Downs
brdwnmth	Quarterback

PANDEMONIUM 2



Level-Select: Sven Baumgarten aus Aurich verrät Euch, wie Ihr alle Levels frei anwählen könnt. Gebt einfach sein Paßwort ein:

AIMIDJMF

COLONY WARS



Christian Kreutzer aus Hilden und Michael Bedeßem aus Dortmund versorgen Euch mit Cheats zum Weltraumepos.

Energieboost: Für unbegrenzte Energiereserven gebt Ihr folgendes Paßwort ein:

Hestas'Retort

Kühler: Um Euren Jäger mit einem extra Waffenkühlsystem auszurüsten, gebt Ihr ein:

Tranquilleux

Zweitwaffe: Dieser Code stattet die Zweitwaffe mit unendlich Munition aus:

Memo*X33RTY

Levelanwahl: Ihr wollt Levels und FMV-Sequenzen direkt anwählen? Kein Problem: Christian und Michael kennen den passenden Cheatcode...

Commander*Jeffer

MECHWARRIOR 2

DS **Cheats:** Dennis Driechen aus Staufenberg hilft allen Robotkämpfern mit seinen Codes. Geht sie im Paßwortmenü ein!

PASSWORT	EFFEKT
T<X0/AXA<=	Levelanwahl
T#X0/AX<<<	Extrawaffen
#XX0/A4>>Y+	Heat Sinks
T/X0/AZ<#*	Elemental C.
#/X0/A4<LY	Tarantule C.
#AX0/A4YYA	Throttle
##X0/A><ZU	Unverwundbar
TOX0/AX>TU	Munition
##YX0/A>YOL	Jumpjets
#OX0/A>>0/	Alle Mechs

CASTLEVANIA

DS **Rüstung:** Nachdem Ihr "Symphony of the Night" einmal durchgespielt habt, gebt das Paßwort

AXEARMOR ein und startet das Spiel. Euer Held hat nun eine neue Rüstung in der Tasche!

Besserwisser: Wollt Ihr Euren Schützling zum Intelligenzholzen trimmen, spielt den Titel einmal durch und gebt das Paßwort

X-XIV ein. Doch Vorsicht: Gleichzeitig wird Euer Held zum Schwächling!

Manipulator: Wenn die Worte "Now Loading" auf dem Bildschirm erscheinen, könnt Ihr sie mit dem Steuerkreuz verändern.

Richter: Ihr wollt als Richter Belmont zum Kampf gegen Drakula antreten? Nachdem Ihr das Abenteuer einmal bestanden habt, nutzt folgendes Paßwort:

RICHTER

FROGGER

DS **Level-Select:** Geht in den Pause-Modus und drückt die Kombination

➔■▲▲RI L1 R1 L1 ●

Unendlich Leben: Erneut im Pause-Modus geht Ihr ein...

➔■▲▲X

CART WORLD SERIES

DS **Bonus-Wagen:** Die alten Karts langweilen Euch? Für neue Flitzer wechselt Ihr ins "Create a Driver"-Menü, klickt Euch durch die Optionen und gebt folgenden Namen ein:

PUSHBUTT

STREET FIGHTER COLLECTION

DS **Cammy:** Wer in "Street Fighter Zero 2 Dash" mit Cammy antreten möchte, gewinnt den Arcade-Modus mit Vega und mehr als 50.000 Punkten. Gebt als Initialen **CAM** ein, wechselt in den VS-Modus, wählt Vega und drückt dreimal **START**.

Gouki: Ihr wollt in "Super Street Fighter IIX" als Gouki antreten? Geht in der Auswahl auf Ryu, haltet **L1** gedrückt und betätigt die **R1**-Taste.

MACHINE HUNTER

DS **Cheats:** Mit unseren Codes seid Ihr unschlagbar. Gebt sie einfach als Paßwort ein.

PASSWORT	EFFEKT
???HOST???	Zeigt Cheats
URANUS	Continues
SATURN	Endsequenz
SHOWCREDIT	Credits
LAZYPLAYER	Pick-Ups
GET SACKED	Bossfight
SHOWDROIDE	Altes Intro
NO MISSION	Exit-Plätze
GRIMREADER	1. Schuß tötet
2UNLIMITED	Waffen
INVINCIBLE	Unsterblich

ZERO DIVIDE

DS **Bonusspiel:** In "Zero Divide" sind drei Levels des Videospiellklassikers "Phalanx" versteckt. Haltet während dem Anschalten auf dem zweiten Pad

START + SELECT

gedrückt. Zum Spielen benutzt Ihr ebenfalls das zweite Pad.

CPU vs CPU: Statt selbst zu spielen wollt Ihr lieber zuschauen? Haltet im

L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt, geht auf "Player 1" und haltet zusätzlich **↓** gedrückt. Nun sollte "VS-Play" angewählt sein. Drückt weiterhin alle Tasten und betätigt zur Bestätigung den **START**-Knopf.

Neco: Um den geheimen Roboter Neco anzuwählen, spielt Ihr "Zero Divide" mit Zool und Extal durch.

TWISTED METAL WORLD TOUR

DS **Geheimwagen:** Um den versteckten Panzer Minion anzuwählen, nutzt Ihr den Cheat von Markus Widmann aus Oberschleißheim. Drückt in der Fahrzeugwahl die folgende Kombination:

L1 ↑ ↓ +

Der rumpelnde Minion erscheint nun zwischen den gefürchteten "Twisted Metal"-Kampffahrern Shadow und Hammerhead.

MICRO MACHINES V3

DS **Cheats:** Gebt folgende Cheats im Pause-Modus ein. Ein Piepton bestätigt Eure Eingabe. Um die Cheats zu deaktivieren, gebt Ihr sie einfach noch einmal ein!

CHEAT	EFFEKT
↓ ↑ + - < > < >	Alle Objekte
← → ● ● ● ● ●	Ansicht
■ ● ● ● ● ● ● ●	Bounces
■ ● ● ● ● ● ● ●	Speed
■ ● ● ● ● ● ● ●	Floating
■ ● ● ● ● ● ● ●	Langsame CPU

Codes: Die folgenden Codes geht Ihr im Namen-Menü ein. Der Neun-Leben-Cheat funktioniert nur im Einspieler-Modus, der Multi-Tracks-Cheat nur im Mehrspieler-Modus.

NAME	EFFEKT
CATLIVES	9 Leben
GIMMEALL	Multi-Tracks
NOTANKS	Kein Schuß
TANKSAME	Tanks-Rennen
WINTERY	Rutschig

Debug-Modus: Um alle weiteren Cheats aktivieren zu können, müßt Ihr im Pause-Menü zuerst folgende Kombination eingeben:

■ ↑ ↓ + ● ● ● ● ●

Wer die angegebenen Debug-Cheats aktivieren will, drückt die darunterstehenden Kombinationen während des Spiels. Der "Quit & Win"-Cheat funktioniert aber leider nicht im Time-Trial-Modus.

Quit & Win!
SELECT + ■

Perspektive:
SELECT halten, **↑ ↓ +**

Zoom:
SELECT halten, **R2** oder **L2**

Computerdrohne:
SELECT halten, **■**

Gegner sprengen:
halten, **■ + ▲ + ●**

MDK

DS Tips-Profi Stefan Ott aus Duisburg läßt nicht locker: In Aussicht auf ein neues Playstation-Spiel versorgt er Euch mit seinen "MDK"-Cheats. Gebt die Codes im Spiel ein, die entsprechend gekennzeichneten aktiviert Ihr im Pause-Modus.

Handgranaten:
Mortar:
Dummy Decoy:
Super Chain Gun:
Cow Drop:
Homing Sniper-Granaten:
Bonus Airstrike:
Sniper-Granaten (Pause):
Thumber-Waffe (Pause):
Twister-Waffe (Pause):

▲ ● ■ L1 →
← L1 ▲ ■ → ● + +
× L1 → × + × ■
+ L1 ↓ ▲ ■ ↓
↑ ↓ ↓ L1 →
+ × + × L1 L1 →
↓ + ● ↓ ↓ L1
↑ ■ L1 + ● ▲ ■
↓ + + + + ↓
↓ L1 ■ ▲ → + ×

COOL
BOARDERS 2

DS **Kurswahl:** Auch für alle Snowboarder hat Stefan Ott Tips parat. Um den Kurs frei zu wählen, geht Ihr im Modus-Menü flink über folgende Punkte: SBC, Onemake, Freeride, Option, Boardpark, Halfpipe, Freeride. Nun drückt Ihr den ●-Knopf und haltet nach der Spielerauswahl die Tasten

L1 + L2 + R1 + R2
gedrückt. Bestätigt nun mit Button ■

Alien: Wer als Alien oder Schneemann auf dem Board stehen will, muß alle 100 Moves im Master-Modus ausführen und im Freeride alle Rekorde schlagen!

TOMB RAIDER 2

DS **Alle Waffen:** Martin Andreas aus Utting verrät Euch, wie Ihr Lara Croft mit allen Waffen und 51 Medipacks ausrüstet. Haltet im Spiel R2 gedrückt und führt einen Sidestep nach links, anschließend nach rechts und wieder nach links aus. Dann macht Ihr eine Rückwärts-, darauf einen Vorwärtsschritt und laßt R2 wieder los. Nun dreht Ihr Lara nach rechts oder links einmal um 360°, springt rückwärts und drückt in der Luft ●, damit sie sich in der Luft umdreht.

Levelskip: Einen Level zu überspringen ist ähnlich kompliziert: Macht dasselbe wie oben, springt jedoch zum Schluß vorwärts und drückt ●.

SONIC R

DS **Doppelhelden:** Ihr wollt im Zweispieler-Modus den gleichen Charakter anwählen wie Euer Freund? Nachdem der erste Spieler seinen Helden ausgewählt hat, geht Ihr auf den gleichen und haltet

X + Y + Z

MASTERS OF
TERÄS KÄSI

DS **Big-Head-Modus:** Wollt Ihr Eurem Star-Wars-Streiter einen Riesenkopf verpassen, haltet Ihr während der Charakterauswahl SELECT gedrückt und laßt erst bei Kampfbeginn wieder los.

Movie-Modus: Solange ein Match geladen wird, habt Ihr Zeit, die lästigen Energie- und Supermove-Anzeigen ausschalten. Dazu haltet Ihr folgende Tasten gedrückt:

SELECT + L1 + R2

Darth Vader: Wer den fiesesten aller Weltraumtyrannen in den Kampf führen möchte, muß das Spiel auf allen Schwierigkeitsstufen durchspielen, auf der schwersten aber mit Luke Skywalker.

DARTH-VADER-MOVES

Ohne Waffe:	
Rückhand	→ + + ▲
Kniestoß	→ + + ●
Elektrohieb	← ← ↓ ↓ → → + ▲
Mit Waffe:	
Uppercut	← → + ●
Slash	▲ ■ ▲
Sith Strike	→ + + ●
Säbeluppercut	↓ ↓ + ●
Vader Strike	→ + + ●
Dark Spin	↓ ← + ●
Saber Frenzy	→ ↓ ↓ → + ●
Light Strike	→ + + ▲
Black Saber	← → + ▲

Uniformwechsel: Haltet in der Kämpferauswahl L1 gedrückt.

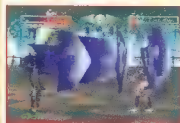
Mara Jade: Wollt Ihr gegen Mara Jade antreten, kämpft als Darth Vader: Ihr gelangt in ein Spiegel-Match, in dem Euch Mara Jade mit ihrem blauen Laserschwert erwartet!

Stormtrooper: Kämpft mit Han Solo im höchsten Schwierigkeitsgrad, um am Ende den Stormtrooper zu steuern.

NACHGEFRAGT

DS "Dark Rift" wird nach dem ersten paar Gegnern schon schwer: Wie eine einfache Möglichkeit, die Gegner zu besiegen?

Axel Schweiß, Mühldorf



"Perfect"-Sieg leicht gemacht: Der Rückwärtsprung schlägt sie alle.

Tatsächlich gibt es eine Möglichkeit, die "Dark Rift"-Schläger in jedem Schwierigkeitsgrad mit einem "Perfect" zu besiegen: Weiche gleich nach Kampfbeginn zurück und laufe weiter rückwärts, bis der Gegner auf Dich zurennst. Wenn er nahe herangekommen ist drückst Du

♦ + ♦ + C. Nun sollte Dein Kämpfer hochspringen und den Widersacher mit einer Waffenatacke niederschlagen. Diese Prozedur wiederholst Du, bis er verloren hat.

DS Ich habe ein kleines Geldproblem in "Final Fantasy 7": Wie komme ich im Field Saucer an Gold?

Hannes Kranz, Emmerich

Gehe in die Spielhalle, wo Du den seltsamen Wahrsager Cait Sith triffst (die Treppe hoch, zweite Tür). Stell Dich vor den Mog-Automaten und fang an zu zocken. Wenn Du den kleinen Mog durch eisernes Dauerfeuer zweimal zum fliegen bewegen kannst, gewinnst Du 30 Goldstücke. Dies kannst Du beliebig oft wiederholen.

TOCA
TOURING CAR

DS **Cheatcodes:** Stefan Ott aus Duisburg und Alex Jacobczyk aus Camen versorgen Euch mit den neuesten Touring-Car-Cheats. Allesamt gebt Ihr als Namen ein!

NAME	EFFEKT
CMSTARS	Sternenhimmel
CMT00N	Comic-Modus
CMMICRO	Vogelansicht
CMCROTER	Hubschrauber
CMDISCO	Disco-Modus
CMHANDY	Handy-Modus
CMNOHITS	Unverwundbar
CMCHUN	Go-Kart
CMGARAGE	Extrawagen
CMRAINUP	Spiegelregen
XBOOSTME	Extra-schnell

CRASH
BANDICOOT 2

DS **Voodoo-Maske:** Um eine gratis Voodoo-Maske abzustauben, drückt Ihr sobald Ihr sterbt folgende Kombination, bis Ihr Euch wieder bewegt:

↑ + ●

GEMS ORT

Blau	Verzichtet im Turtle-Wald auf die Kisten
Rot	Sucht den Teleporter zum "Snow Go"
Grün	Geht durch die Sackgasse im Nitro-Raum von "Eel Deal"
Gelb	Zeitrekord im "Plant Food" ohne Kisten
LiLa	Klettert im "Bee Hauling" die Kisten-Treppe hoch

DIDDY KONG RACING

NS4 Nachdem wir Euch in MANIAC 1/98 die besten "Magischen Codes" verraten haben, helfen wir Euch heute bei der Suche nach den goldenen Schlüsseln und erklären, wie Ihr die Turbo-Henne Drumstick steuern könnt.

Schlüsselquartett und Mehrspieler-Modi

Habt Ihr einen der Schlüssel gefunden, könnt Ihr das Rennen sofort abbrechen – das Spiel merkt sich automatisch, daß Ihr den Gegenstand besitzt. Mit den goldenen Schlüsseln habt Ihr Zugang zu den Multiplayer-Szenarien der jeweiligen Welt.

Schlüssel 1: Drumschlüssel

Kurs: Rumpelsee

Dieser Schlüssel ist leicht zu finden: Fahrt nach dem Start einfach geradeaus. Nach den ersten Ballons folgt Ihr nicht der Rechtskurve, sondern düst schnurstracks auf die Rampe mit dem "R"-Symbol. Oben auf der Rampe befindet sich der Schlüssel.



Kein Problem: Selbst das blinde Huhn Drumstick findet den ersten Schlüssel mühelos!

Multiplayer-Belohnung:

Fliegende Eierschlacht

Ziel dieses Levels ist es, möglichst viele Dino-Eier auszubrüten. Ihr tretet gegen drei Computerfahrer an. Schnappt Euch einfach die herumliegenden Eier, jagt zu dem Nest mit dem Porträt Eures Fahrers und werft das Ei mit dem Z-Knopf ab. Während Ihr die Eier aus der Arena aufklaubt, solltet Ihr gleichzeitig versuchen, die Nester der anderen Piloten auszurauben. Doch Vorsicht: nur wenn das Ei-Symbol unter dem Namen des betreffenden Fahrers noch blinkt, könnt Ihr Euch dessen Ei schnappen!

Schlüssel Zwei: Schneeberg

Kurs: Schneeballschlucht

Nach dem Start biegt Ihr sofort nach links ab und schiebt Euch die verschneite Anhöhe hinauf. Folgt dem Lattenzaun ins höhlenähnliche Versteck: Dort liegt der Schlüssel.

Multiplayer-Belohnung:

Gibberpyramide

Bei dieser "Jeder-gegen-jeden"-Schlacht heißt das Ziel Überleben: Die vier Spieler starten mit je zehn Bananen. pro Raketen-treffer oder Minenkontakt werden Euch zwei Früchte abgezogen. Es lohnt sich, die normalen Raketen zu Lenkraketen



Schlüssel 2 versteckt sich in einer Mini-Höhle auf der Anhöhe neben der Rennstrecke

aufzurüsten – mit gewöhnlichen Missiles schießt Ihr bei der Hektik zu oft daneben.

Schlüssel 3: Sherbet Island

Kurs: Mondsichelinsel

Hier chartet Ihr am besten das Hovercraft, denn auf der Suche nach diesem Schlüssel müßt Ihr durch's Wasser. Nehmt nach dem Start den linken Pfad, am Ende des Pfades fährt Ihr einfach nach links weiter ins Wasser und kurvt in die winzige Ausbuchtung im Felsmassiv rechts.



Wellen-Ausflug mit Schlüssel-Erlebnis: Rauscht nach links ins Wasser – nach hundert Metern erspäht Ihr die Höhle!

Multiplayer-Belohnung:

Schwarzbach

Dieses Mal wird der idyllische Strand zur munteren Raketenschlacht genutzt. Die Regeln für das "Last Man Driving"-Spiel sind dieselben wie zuletzt.

Schlüssel 4: Drachenwald

Entlang der Strecke befindet sich eine Holzbrücke, die in einen Tunnel mündet. Aufgepaßt: An der linken Seite der Tunnelfahrt befindet sich ein kleines Glöckchen, das an einer Kette hängt. Schnappt Euch nacheinander dreimal einen blauen Ballon (benutzt am besten immer den vor der

Glocke), bis Ihr den stärksten Turbo habt. Dann wendet gegen die Fahrtrichtung und berührt die gelbe Glocke. Nach dem Signalton öffnet sich die Zugbrücke. Benutzt den Turbo, damit Ihr noch schnell über die sich schließende Brückenhälfte in eine Burgzinne springen könnt. Dort befinden sich einige Bananen und der letzte Schlüssel. Schnappt ihn Euch!

Multiplayer-Belohnung: Rauchberg

Dieser Arena-Modus ähnelt dem Feuerberg-Eierflug. Hier ergattert Ihr im Duell mit den anderen Fahrern Bananen, die Ihr im Vorbeifahren in Eure Schatztruhe purzeln laßt. Zwei Sonderregeln erschweren die Aufgabe: Zum einen passen nur zwei Bananen in Euer Gefährt, so daß Ihr mindestens fünfmal die Truhe anfahren müßt. Außerdem sorgen zahlreiche Waffen für chaotische Sammelbedingungen: Nach einem Treffer verliert der Bananenlieferant seinen Besitz und muß sich erneut auf die Suche machen.

Charaktere:

TT: Verbessert im "Time Trial"-Modus alle aufgestellten Rekorde ("DKR"). Danach taucht TT auf den Strecken auf – schlägt Ihr auch seine Bestzeiten, wartet er anwählbar im Auswahlbildschirm.

Drumstick: Um als Drumstick spielen zu können, müßt Ihr alle Teile des Wizzip-Amulets gesammelt haben. Auf der Hauptinsel seht Ihr einen Frosch mit rotem Hahnenkamm. Fahrt einfach drüber, um ihn in Drumstick zurückzuverwandeln. In der Charakter-Auswahl entdeckt Ihr jetzt zwischen Diddy und Bumper den neuen Fahrer.

Allgemeine Tips:

Perfekte Turbo-Technik: Den maximalen Turbo-Boost erlangt Ihr, wenn Ihr einige Meter vor den rot-gelben Beschleunigerpfeilen vom Gas geht und erst wieder auf die Tübe drückt, nachdem Euer Kart vom Turbo erfaßt wurde.

Ausflug ins All: Habt Ihr auf allen Inseln die Endgegner zweimal besiegt, jede Goldtrophäe ergattert und Wizzip besiegt (am besten mit Drumstick), ist der Weg ins All frei: Fahrt am Strand gegen die Tafel mit den Trophäen – der Leuchtturm verwandelt sich eine Rakete, die Euch ins Übermorgenland bringt. Dort müßt Ihr alle vier Kurse meistern und dann erneut gegen Wizzip antreten – wer ihn besiegt, darf im neuen "Adventure 2"-Modus alle Strecken gespiegelt durchfahren. ch/tb



Kling, Glöckchen klingelnd: Erst nach dem Bimmel hebt sich die Zugbrücke im Drachenwald.

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit, unsere Game-Buster-Codes helfen Euch in schwierigen Situationen aus der Zwickmühle. Die Fahne zeigt Euch, für welche Ländernorm die Codes funktionieren.

USSOVIET STRIKE

BEMERKUNGEN	CODE
Raketen	800F5298 0026
Geschosse	800F5280 0008
Gewehre	800F5280 049A
Treibstoff	800837F2 6400
Rüstung	800836EC 050C
Versuche	80074EC8 0002
ECM	800F52C8 0030
Sidewinders	800F52C8 0008
Lager	800F52C8 0002
Level(X=1-4)	30074EC9 000X
Munition	8004C248 0000
	8004C24A 0000

SWIPEOUT 2097

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	800BE51C 011B
	800BE520 E955
	800BE52C 0126
	800BE530 FF60
	800BE544 011B
	800BE548 E955
	800BE554 0126
	800BE558 FF60
Zeit	80095814 099A

ALIEN TRILDEY

BEMERKUNGEN	CODE
HAUPTCODE	F6000924 C305
	B6002800 0000
Alle Waffen	1606CF82 BBFC
Energie	1606CF84 0064
Rüstung	1606CF86 03EC
Stiefel	1606CF88 0A0F
9mm-Ammo	1606CF8A 0014
Shotgun-Ammo	1606CF8E 0014
Rifle-Ammo	1606CF90 0000
Flamer-Ammo	1606CF96 4000
Smart-Ammo	1606CF9A 4000
Batterien	1606CF9E 4000

TOP GUN

BEMERKUNGEN	CODE
Raketen	801ED646 0063
AGM	801ED648 0063
Nukes	801ED644 0063
Surefire	801ED638 0063
U328	801ED63A 0063
MIRV	801ED63C 0063

TIME COMMANDER

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	8009788E 007E
Zeit	80091B90 57EA
Platinen	800A42C8 0063

BOMBERMAN

BEMERKUNGEN	CODE
Leben	802AC617 0063
Zeit	802AC633 0000
Credits	802AC61B 0063
PAR=99 Gems	882AC61F 0063

WORMS

BEMERKUNGEN	CODE
Zeit	801454AC 0889
Splitter	80144E5C 0005
Suchraketen	80144E54 0002
Dynamit	80144E70 0002
Minen	80144E74 0002

THEME PARK

BEMERKUNGEN	CODE
HAUPTCODE	F6000914 C305
	B6002800 0000
Geld	160DF780 0089
	160DF782 5440

SEGA RALLY

BEMERKUNGEN	CODE
HAUPTCODE	F6000914 C305
	B6002800 0000
Zeit	160b0536 9911

HEXEN

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	8113F11C FFFF
Blue Mana	8013F140 00CF
Green Mana	8013F14F 00CF
Alle Items	8013F119 0020
	8013F091 0001
	8013F093 00FF
Kriegerwaffen	8013F147 00FF

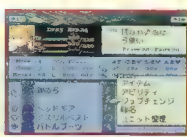
Ihr habt selbst interessante Game Buster-Codes herausgefunden, die japanischen Menüs Eures Lieblingsimports entziffert oder ein anderes, wichtiges Geheimnis gelüftet? Schreib an den TIPS-TEUFEL! Ihr nehmt selbstverständlich auch an der Verlosung teil.

FINAL FANTASY TACTICS

PS Konsolenstrategien haben ein schweres Los: Die meisten Spiele ihres Lieblingsgenres erscheinen leider nur in Japan, das Auswendiglernen der verschiedenen Menüs ist mühselig. Deshalb helfen wir Euch mit dieser Übersetzung ein bisschen auf die Sprünge: Nach dem Spielstart geht Ihr Euren Namen und Geburtsdatum ein, letzteres beeinflusst Euer Glück bei Heilzauber und Flüchen. Im Statusmenü sind günstige Fähigkeiten, bei denen Ihr besonderes Glück habt, mit einem Kreis markiert. Ein X kennzeichnet Pech bei Zaubersprüchen.

Das Action-Menü (unten) erscheint, wenn einer Eurer Helden gerade am Zug ist. In das Kartenmenü gelangt Ihr in der Oberwelt. Betretet Ihr ein Dorf, kommt Ihr in's Stadtmnü. Noch ein kleiner Tip: Stirbt einer Eurer

Helden, verwandelt er sich gelegentlich in eine Schatzkiste, die wertvolle Waffen und Rüstungen enthält.



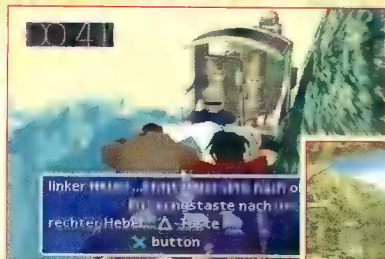
Mit unserer Übersetzung kein Problem: Die japanischen Menüs von "Final Fantasy Tactics".

STADTMENÜ	UNTERMENÜ
Bar	
Geschäft	Kaufen Verkaufen Von Helden kaufen
	Zugriff geben Auto-Anziehen Gesamtkosten Verkaufen Verlassen
Rekrutieren	Verlassen Mann Frau Monster benennen

KARTENMENÜ	LATENMENÜ
Bewegen	
Helden anschauen	Gegenstand
	Anziehen Auto-Anziehen Ausziehen Liste Anwählen Abwählen Kaufen
	Fähigkeit
	Beruf ändern Gruppe verlassen Einheit kaufen
Alte Sequenzen	
Tutor	
Speichern/Laden	
Optionen	

ACTION-MENÜ	UNTERMENÜS
Fortbewegen	
Aktion	Fähigkeit 2. Fähigkeit Fähigkeiten wechseln
Zug beenden	
Heldenstatus	
Auto-Kampf	Manuelle Kontrolle Ziel wählen Angreifen Freund unterstützen Wegrennen

- 1 Die Hauptstadt Midgar
- 2 Kaamu
- 3 Chacobo-Farm
- 4 Mithril-Mine
- 5 Festung Adlerhorst
- 6 Militärbasis
- 7 Costa del Sol
- 8 Paß in die Berge
- 9 Mako-Reaktor
- 10 North Corel
- 11 Corel-Gefängnis
- 12 Gongaga-Reaktor
- 13 Cosmo-Canyon
- 14 Yuffies Wald
- 15 Nibelheim
- 16 Raketendorf
- 17 Bergpfad
- 18 Yuffies Heimatdorf
- 19 Einstaderhaus
- 20 Ruinentempel
- 21 Knochenofen
- 22 Dorf im Schnee
- 23 Meteoritenkrater
- 24 Mideel
- 25 Chacobo-Weiser
- 26 Geheimhöhle 1
- 27 Geheimhöhle 2
- 28 Geheimhöhle 3
- 29 Geheimhöhle 4



Jetzt darf nichts schliefgehen: Haltet unter allen Umständen den rasenden Zug an! Schlägt der Versuch fehl...

Aufzug befördert Euch tief unter den Meeresspiegel in die Unterwasserbasis: Folgt den Gängen in den U-Boot-Hafen. Reno von den Turks erwartet Euch. Reno von dem gewaltigen Kampfmech. Bevor Ihr das graue U-Boot entern, schnappt Euch das Krummschwert und die Leviathanschuppen in den Kisten daneben. Das flüchtende Schiff versenkt Ihr mit ein paar gezielten Schüssen aus dem U-Boot. Danach sucht Ihr den gesamten Meeresboden ab: An der westlichen Küste findet Ihr ein abgestürztes Flugzeug, in dem einige Turks und andere gefährliche Monster lauern. Sammelt alle Gegenstände ein (siehe Liste rechts oben) und vergeßt keinesfalls die Hades-Substanz beim Hubschrauber! Im Norden des Meeres findet Ihr eine Höhle mit dem Schlüssel zum alten Volk. Wollt Ihr eine kleine Bonussequenz sehen, tuckert in den versteckten Gang im Nordwesten! Taucht am Ende auf und Ihr findet Euch im großen Bergsee wieder. Legt am Ufer an und lauft zusammen mit Vincent in den Wasserfall.

Der riesige Meteoroid:

Mit dem U-Boot fahrt Ihr zurück zur Militärbasis und steigt in Euer Flugzeug um. Fliegt zum Raketenort und vermöbelt Reno samt seiner Soldaten an der Rakete. Geht hinein und begeben Euch in den Kontrollraum. Die dortige Wachmannschaft könnt Ihr gefangennehmen oder aufmischen. Kommt Euch der Siegestanz der Soldaten nicht bekannt vor? Die Rakete ist mit einem Autopiloten ausgestattet, Ihr könnt den Start nicht mehr verhindern. Im All klettert Ihr in die Raketenspitze und krallt Euch die vierte große Substanz: Dazu müßt Ihr am Sicherheitsschloß den Code **■ ■ ■ ■ *** eingeben. Steigt wieder hinab bis in die Not-



Sie funktioniert noch: Mit der Rakete düst Ihr im Weltall auf den roten Meteoriten zu.

SCHÄTZE AM MEERESGRUND

Flugzeug Himmelswolke
Hades-Substanz
Highwind-Limit
Geisteslanze
Outsider
Höhle Volksschlüssel

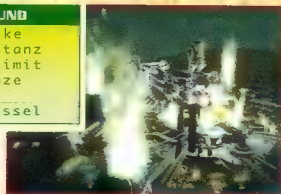


...sterben nicht nur viele Bewohner von North Corel, auch entgeht Euch die wertvolle Ulirima-Substanz.

kapsel, die Euch zur Erde zurückbringt. Nun solltet Ihr alle vier großen Substanzen in der Tasche haben. bringt sie zu Bogenhagen im Cosmo-Canyon. Die großen Substanzen (blau, grün, rot und gelb) besitzen alle Zaubersprüche der gleichartigen Substanzen: Mit gelb könnt Ihr zum Beispiel alle Spezialkommandos (Stehlen, Werfen usw.) anwenden. Ihr dürft sie jedoch erst mitnehmen, wenn Eure Sammlung komplett ist (siehe Tabelle). Seid Ihr unserer Lösung bisher gefolgt,

SUBSTANZ	VORRAUSSETZUNG
Blau	Bahamut- und Neo-Bahamut-Substanzen alle 13 Kommando-Substanzen auf Master-Ebene
Rot	alle 16 Aufruf-Substanzen auf Master-Ebene
Grün	alle 21 Zauber-Substanzen auf Master-Ebene

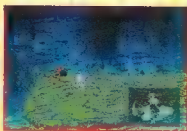
düht Ihr die blaue Master-Substanz (Bahamut Null) gleich mitnehmen. Um die anderen Zaubersteine einzusacken, kehrt Ihr später nochmal zurück. Eure Truppe entscheidet sich für die Reise in das Schneckenketal: Besucht das Knochendorf und wandert durch den Zauberswald. An der Wegkreuzung des Schneckenketal angekommen, marschieret Ihr nach links am Speicherhaus vorbei zum Tempel. Dort erwartet Euch schon Bogenhagen, der mit dem Schlüssel aus der Unterwasserhöhle einen geheimnisvollen Wasserfall aktiviert. Nach einem kurzen Wiedersehen mit Aerith klingelt Cait Sith per Handy durch: Präsident Rufus plant die Ermordung von Sephiroth mit der gewaltigen Jenon-Kanone und der Energie aller Mako-Reaktoren von Midgar! Verlaßt das Schneckenketal und düst nach Midgar: An der Küste könnt Ihr schon den stämmigen "Weapon"-Mech erkennen, der dieses Vorhaben ebenfalls verhindern will. Ihr müßt aber die Einwohner der Hauptstadt schützen: Für einen gewaltigen Machtschlag von



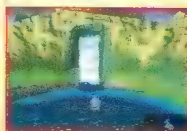
In Midgar bereiten die Shinra-Schergen den Abschluß der riesigen Jenon-Kanone vor

10.000 HP kombiniert Ihr vor dem Kampf die Bahamut-Null-Substanz mit dem MP-Turbo-Stein. Nach seiner Niederlage zieht der Mech wieder ab, doch Rufus befiehlt den Abschluß der Kanone. Der Schuß durchlöchert "The Weapon" und zerstört die Energiebarriere um den Meteoritenkrater: Der Weg zu Sephiroth ist frei! Düst mit dem Flugzeug zum Krater, wo Euch eine kurze Sequenz über die finsternen Pläne von Hojo und Heidegger informiert. Die beiden Schurken planen doch tatsächlich, die gesamte Energie der Mako-Reaktoren von Midgar für den Kampf gegen Sephiroth zu nutzen. Die anschließende Überladung der Reaktoren wäre das Ende für alle Einwohner von Midgar: Flitzt zurück dorthin und landet mitten in der Stadt - Cloud und seine Kumpels hüpfen in einer tollen Video-Sequenz per Fallschirm aus dem Flieger! Wieder festen Boden unter den Füßen folgt Ihr Cait Sith in die U-Bahn-Schächte: Nachdem Ihr durch einen Lüftungstunnel in das unterirdische System gekrabbelt seid, sprintet Ihr bis zum südlichen Ende des Tunnels. Auf dem Weg dorthin sammelt Ihr das Aegis-Armband, das Sternephon und die Zweimal-Objekt-Substanz.

Mit letzterer könnt Ihr im Kampf auf einen Schlag zwei Gegenstände verwenden. Eilt wieder zurück zum Luftschacht und geht ein paar Schritte nach Norden: Die Turks erscheinen auf der Bildfläche und fordern Euch zum finalen Duell. Nach Belieben schließt Ihr Frieden oder stampft die Bande in den Boden: Besondere Extras haben die Kopfgeldjäger nicht dabei. Marschieret weiter nördlich, wählt bei der ersten Abzweigung den rechten Weg und bei der zweiten den linken Pfad. Ihr kommt bei einem Gerüst an, das Euch in die Straßen von Midgar führt. Dort erwartet Euch Heidegger: Der Mistkerl hat sich in einem haushohen Mech verschanzt und greift sofort an - Euren gewaltigen Zaubersprüchen hat er jedoch nicht viel entgegenzusetzen. Eilt nach oben zu den Schatzkisten und speichert Euren Spiel-

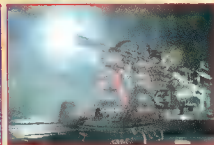


Erforscht den Meeresboden, und Ihr werdet zwei Wracks entdecken!



Vorsorge

macht sich bezahlt: Deckt Euch bei jeder Gelegenheit mit MP-Plus- und HP-Plus-Substanz ein. Das Aufbauen der Materie benötigt viele Kämpfe, auf der Master-Ebene erhöht jedoch jeder Stein Eure Energiewerte um 50 Prozent! Kauft Ihr sie erst gegen Ende, müßt Ihr mangels Slots auf wertvolle Zaubersprüche verzichten.



"The Weapon" rückt an: Nachdem Ihr dem Metallriesen am Strand vor Midgar das Fürchten gelehrt habt, gibt ihm Präsident Rufus mit seiner Junon-Kanone den Rest. Auch die Energiebarriere am Meteoritenkrater geht dabei zu Bruch.

stand. Steigt die Treppen hinauf, so wie Cait Sith Euch den Weg weist. Auf dem Kanonengestirbt wartet bereits der fiese Professor Hojo auf Euch, der sich mittels Mako-Energie nach und nach in drei abscheuliche Monster verwandelt. Deckt ihn mit Zaubersprüchen ein, und er macht Euch keine Probleme.

Um in alle Höhlen zu gelangen, benötigt Ihr grüne, blaue, schwarze und goldene Chocobos. Fangt die Vögel an verschiedenen Plätzen und kreuzt sie. Um an die Ultrawaffe für Cloud zu gelangen, müßt Ihr auf der dritten "Final Fantasy"-CD "The Weapon" niederstrecken, der einsam durch das Land

kostbaren Speicherpunkt in der Trophäenhöhle, wo sich Eure Helden zum erstenmal treffen und in zwei Gruppen aufteilen. Weiter drinnen könnt Ihr Euer Lager nicht mehr aufstellen. Durchforscht alle Gänge und kehrt noch einmal an die Erdoberfläche zurück, um mit den gesammelten Gil (100.000 bis 200.000) Zelte, X-Trunks, Phönixfedern und Äther zu kaufen.

Dann seid Ihr endlich gerüstet für die finale Schlacht: Auf dem Spiegelfeld stellt sich Euch aber erstmal der fiese Jenova in den Weg. Nach dem Bahamut-Null-Inferno und ein paar anderen Zaubersprüchen gibt der lästige Genversuch jedoch den Geist auf.

Anschließend erscheint Sephiroth's sterbliche Hülle zum Kampf: Greift konsequent seinen Brustpanzer an (Komet-1-Zauber): Ihr müßt ihm pro Runde mehr als 8.000 HP abziehen! Dabei solltet Ihr immer mit der gleichen Heldentruppe zuschlagen, die dafür perfekt ausgerüstet sein muß. Bricht Sephiroth in sich zusammen, habt Ihr schon den schwierigen Teil geschafft. Nun ist Sephiroth's göttliche Seele an der Reihe: Er greift immer nur einen von Euch an, bis er schließlich aus Verzweiflung die Super Nova auslöst – diesen Zauber überlebt Ihr nur mit voller Energie! Heilt Ihr Euch jedoch brav, ist der Sieg nur eine Frage der Zeit. Schließlich kämpft Cloud mit Sephiroth's Mann gegen Mann: Dabei könnt Ihr glücklicherweise nicht verlieren. Ein kleiner Tip zum Schluß: Nach den Credits erwartet Euch ein Blick in die Zukunft! ee



Substanz "Feindeskönigen" erhalten!

Gackert mit dem grünen Chocobo um die Wette, und er schenkt Euch eine Feindeskönigen-Substanz.

Bonusmissionen:

Bevor Ihr in den Krater zu Sephiroth steigt, könnt Ihr ein paar geheime Kerker aufsuchen, um die mächtigsten Zaubersprüche wie "Knights of the Round" einzusacken: Auf der Karte haben wir die Standorte der Höhlen markiert. Da Ihr sie mit dem Flieger nicht erreicht, bleibt nur die Chocobo-Zucht: Eilt zur Chocobo-Farm und mietet den Stall (10.000 Gil). Der Farmer erklärt Euch die Vogelzucht.

ZAUBER	FUNDORT
Chocobo	Chocobo-Farm
Shiva	Militärbasis (Kleines Mädchen)
Ifrit	Schiffahrt nach Costa del Sol
Ramuh	Gold Saucer vor dem Chocoborennen
Titan	Gongaga-Reaktor
Odin	Save in Nibelheim
Leviathan	Yuffies Heimatdorf im hohen Tempel
Bahamut	Ruinentempel (Kampf gegen Drachen)
Neo Bahamut	Meteoriten-Krater
Bahamut Null	Cosmo-Canyon
Kijata	Zauberwald beim Schneekental
Alexander	In einer kleinen Eishöhle nach dem Snowboardfahren
Phönix	Festung Adlerhorst
Hades	Im Flugzeugwrack auf dem Meeresboden
Tupon	Auf dem kleinen Berg nahe Cosmo-Canyon: Mit grünem Chocobo! Auf der Insel ganz rechtsoben: Mit goldenem Chocobo! große Substanz, Cosmo-Canyon
Knights of the Round	
Master-Aufruf	

fliegt. Dieser Mech ist sehr schwer zu besiegen – die meisten Abenteuer ziehen den kürzeren. Ihr dürft aber nicht aufgeben: Er ist zu schaffen!



Allein mit dem Schneesturm: Den Chocobo-Weisen findet Ihr in den Bergen um den Krater.

Der letzte Kampf:

Auf dem Weg zu Sephiroth machen Euch stämmige Drachen (Vorsicht: Ultima-Magie!) und teuflische Pinguine zu schaffen: Für den Endkampf solltet Eure Helden die Ebene 60 überschritten haben und reichlich mit HP-Plus- und MP-Plus-Substanz ausgerüstet sein. Werte oberhalb 9.999 HP und 999 MP sind empfehlenswert, aber nicht unbedingt nötig. Von dem goldenen Drachen lernt Ihr mit der Feindeskönigen-Substanz die mächtige Dose-Magie. Auf jeden Fall solltet Ihr folgende Zauber bereithalten: Feindeskönigen Dose, Ultima, Komet, Phönix, Bahamut, Neo Bahamut, Bahamut Null in Kombination mit MP-Turbo, Kijata und Wiederherstellen-Substanz (Regen). Auf dem Weg zu Sephiroth gibt es einige Schätze zu entdecken, die Liste der wichtigsten findet Ihr rechts. Plaziert Euren

WICHTIGE SCHATZE IM KRATER

Kombi-befehl-angriff	Konterattacke mit kombiniertem Zauber
Schild	schafft Magie- und Waffenbarriere
HP-Absorbierung	Klaut in Kombination mit Zauber
Alle	Lebenspunkte
Alle	Alle-Effekt auf jede Substanz eines Helden
Speicher-kristall	Setzt Speicherplatz an beliebigen Punkt



Übermut tut selten gut: Heidegger kommt sich mit seinem Mech ziemlich stark vor.



Ruhe vor dem Sturm: Eure Helden verabschieden sich vor dem finalen Kampf von ihren Freunden.

GRAND THEFT AUTO

TEIL 1: DIE GANGSTER VON LIBERTY CITY

PS Allen Großstadtgangstern und angehenden Staatsfeinden sollten unsere Karten helfen, die Bürger von Liberty City ordentlich auszunehmen. Die Legende gilt für beide Karten, die Panzer könnt Ihr jedoch nur in der zweiten Mission finden.

Gangsta Bang: Ihr beginnt erstmal ohne konkreten Auftrag. Probiert ein wenig herum und besorgt Euch auf jeden Fall eine MP und eine kugelsichere Weste. Krallt Ihr Euch eine Amoklauf-MP, habt Ihr 20 Sekunden lang Zeit, 10.000 Punkte zu sammeln: Ballert auf die Autos, dann kann nichts schief gehen.

Nach dem Amoklauf verfolgen Euch keine Cops, auch wenn sie vorher hinter Euch her waren! Für einen dicken Batzen Geld solltet Ihr jetzt ein paar Multiplikatoren sammeln (durch Missionen oder in Kisten). Über die vier Telefone (1) gelangt Ihr an ebensoviele Missionen: Schickt Euch der Auftraggeber an ein zweites Telefon, solltet Ihr für den Weg

einen Wagen klauen – das Zeitlimit ist nämlich sehr streng kalkuliert. Polizeiwagen lackieren die illegalen Autowerkstätten nicht, auf der Flucht solltet Ihr deshalb lieber einen Zivilwagen stehlen. Habt Ihr Lust auf Gore-Effekte? Heizt mit Vollgas auf einen Passanten zu und überfahrt ihn bei gezogener Handbremse mit einem seitlichen Slide (siehe Bild): Statt Eurer Reifenspur verschmiert Ihr sein Blut über die ganze Straße. Auf den Bahnschienen wiederum werdet Ihr gegrillt!



Übertriebener Realismus: Schleudert Ihr über eine Leiche, hinterläßt Ihr eine blutrote Spur.

LEGENDE

1	Telefon (4 Aufträge)
2	Pistole
3	Schneller laufen
4	MP
5	Amoklauf-MP
6	Bestechungsgeschenk
7	Gefängnis Schlüssel
8	Extraleben
9	Bonusmissionen
10	Schußsichere Weste
11	Multiplikator
12	Panzer



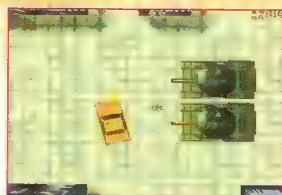
Heist Almighty: Habt Ihr ein paar Multiplikatoren gesammelt, lohnt sich der Autodiebstahl. Oldtimer und Rennwagen erzielen die höchsten Preise, Stretch-Limousinen, Busse und Tanklastwagen nimmt der Autohändler am Pier nicht an. Doch Vorsicht: Ist das Boot eines Mörders einmal beladen, kassiert Ihr nur noch wenige Dollar.

Besonders spaßig sind in dieser Etappe die alles niedermägenden Panzer: Mit

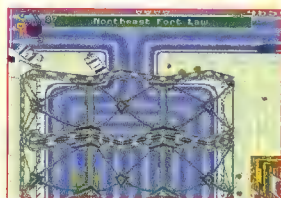
ihnen überrollt Ihr jeden Wagen mit Leichtigkeit. Wird das Kettenfahrzeug jedoch langsam, solltet Ihr möglichst schnell aussteigen, bevor der Tank explodiert. Der Panzer in Fort Law ist mit einem Stahlkäfig gesichert, hinein kommt Ihr nur mit einem Polizei- oder Krankenwagen: Schaltet das Blaulicht an, damit Euch die Wachen reinlassen.

Um die beiden Panzer auf Law Island zu klauen, müßt Ihr dem Umweg über Estoria nehmen: Fahrt von der Insel über die Brücke dorthin und biegt in die erste Straße nach Westen ein. Lenkt wieder nach rechts und knatzt zum Pier ganz im Nordwesten von Estoria. Über eine kleine Brücke gelangt Ihr auf den Lagerplatz mit den beiden Panzern. Wehe Ihr rammt die Kriegsfahrzeuge – Euer Wagen geht sofort in Flammen auf!

Um massig Kohle einzusacken düst Ihr nach New Guernsey: Im Süden befindet sich in einer Sackgasse ein Autohehler, die Polizisten verfolgen Euch nur bis zur



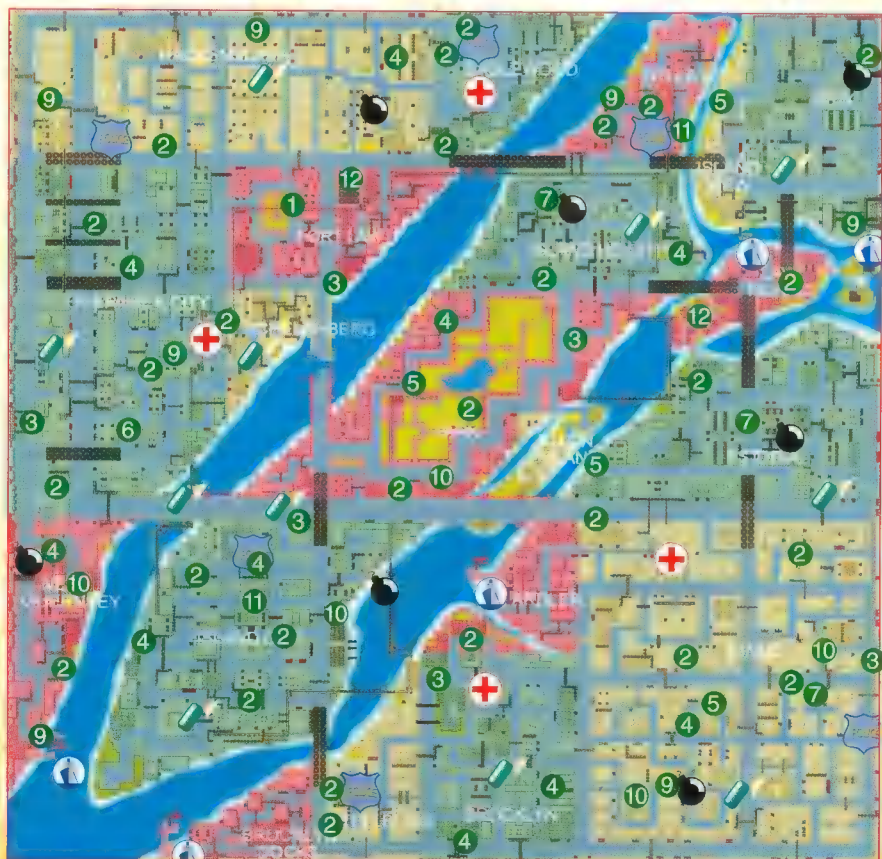
An die beiden Panzer auf Law Island gelangt Ihr nur per Umweg über den nordwestlichen Teil von Estoria.



Beamten vorbehalten: Den Panzer in Fort Law erreicht Ihr nur mit einem Polizei- oder Krankenwagen.

Kreuzung. Habt Ihr die Cops am Hals, müßt Ihr nur nördlich nach Guernsey City heizen: Die Autowerkstatt in der Nebenstraße ist leicht zu erreichen, auf dem Weg findet Ihr MPs und Geschwindigkeits-Extras. Paßt jedoch auf, daß Euch die Cops nicht zu nahe am Heckspoiler kleben: Einige Polizisten halten direkt am Werkstattausgang. Wenn Ihr mit neuen Nummernschildern zurückstoßt und den Bulli rammt, setzen sie ihre Jagd fort. Um Geld zu sparen, könnt Ihr auch kurz vor der Werkstatt einen neuen Wagen stehlen. Das MANIAC-Syndikat wünscht Euch viel Spaß! oe

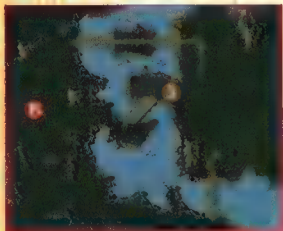
Ihr habt ellenlange Paßwortlisten erspielt und in Eurem PC oder Mac gespeichert? "Word"-Dateien auf Diskette (3,5 Zoll) erleichtern uns die Arbeit und werden dankbar entgegengenommen!



COMMAND & CONQUER 2: AL

PS Stalin kann's nicht lassen: Im zweiten Teil unserer "Alarmstufe Rot"-Lösungshilfe erobert Ihr als Offizier der sowjetischen Führung ganz Europa...

Österreichland (2): Eure Basis östlich des Startpunktes steht bereit. Errichtet zusätzlich eine Erzgrube und zwei Cyborgfabriken. Damit produziert Ihr am laufenden Band Grenadiere. Über die nördliche Furt rückt Ihr zum feindlichen Stützpunkt im Westen und legt alles in Schutt und Asche.



Schweden (3): Der alliierte Spion flüchtet vom Startpunkt aus nach Süden. Mit Euren Kampftruppen erledigt Ihr den Posten bei Position 1, um die Verstärkung aus dem Haus bei Punkt 2 zu befreien. Ein Cyborg-Grenadier schleicht sich jetzt zu Position 3 und wirft eine Handgranate auf die Fässer im Westen. Die Explosion zerstört den Bunker bei 4 – jetzt habt Ihr freie Bahn, um den Spion einzuholen und zu vernichten. Der hat sich mittlerweile in



einer Kirche im Süden versteckt und flüchtet weiter nach Westen, sobald Ihr Euch der Kirche nähert. Verfolgt ihn nach Westen, neue Truppen und explosive Fässer helfen beim Vorransch.

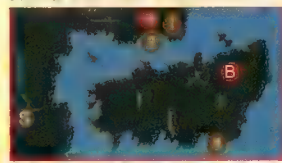
Westdeutschland (4): Errichtet die Basis direkt am Startpunkt. Die Alliierten fordern ständig Nachschub mit Hilfe der Radaranlage bei Punkt 1 an. Schaltet sie möglichst bald mit einem ausreichend großen Geschwader Yak-Jäger oder einem Panzerverband aus. Die Verteidigung



der Basis mit Flammentürmen und Abwehrtruppen konzentriert sich auf Punkt 2, da der Gegner meist dort angreift. In den Kirchen bei Position 3 und 4 findet Ihr Geld und Energie. Nun nehmt Ihr Euch zuerst die Basis im Nordwesten vor. Bunker und Türme werden gefahrlos mit V2-Raketenwerfern bekämpft, den Rest besorgt ein großer Panzerverband. Danach ist der Stützpunkt im Osten an der Reihe.

Griechenland (5): Zieht vom Startpunkt aus nach Norden und errichtet in der Nähe des dortigen Erzfeldes Eure Basis. Nehmt den kleinen Stützpunkt im Osten ein. Der Radar bei Position 1 darf dabei nicht zerstört werden – Ihr müßt es mit einem Invasor einnehmen! Sobald Ihr den Bauhof erobert habt, baut Ihr bei Punkt 2 einen Hafen. Mit Hilfe einer

U-Boot-Flotte räumt Ihr den Seeweg nach Süden, um bei Punkt 3 mit Landungsbooten auf die Insel überzusetzen. Mit dem vorher eingetroffenen Baufahrzeug errichtet Ihr am Landungspunkt Eure zweite Basis und vernichtet auf der Insel alle gegnerischen Einheiten und den Stützpunkt im Norden.



Westjugoslawien (6): Bringt den LKW-Konvoi erstmal in Sicherheit. Im Nordwesten entdeckt Ihr eine Basis. Hinter den Bäumen bei Position 1 findet Ihr eine Geldkiste. Sichert Euren Stützpunkt nach Süden ab. U-Boote kümmern sich um Attacken aus dem Kanal im Norden. Säubert dann mit einem Panzerverband den Weg nach Nordosten über die Brücke. Damit diese nicht von den Kreuzern bei 2 zerstört wird, versenkt Ihr sie vorher mit den U-Booten oder aus der Luft. Schickt jetzt den LKW-Konvoi nach Nordosten, um die Mission zu beenden.

Westjugoslawien (6): Bringt den LKW-Konvoi erstmal in Sicherheit. Im Nordwesten entdeckt Ihr eine Basis. Hinter den Bäumen bei Position 1 findet Ihr eine Geldkiste. Sichert Euren Stützpunkt nach Süden ab. U-Boote kümmern sich um Attacken aus dem Kanal im Norden. Säubert dann mit einem Panzerverband den Weg nach Nordosten über die Brücke. Damit diese nicht von den Kreuzern bei 2 zerstört wird, versenkt Ihr sie vorher mit den U-Booten oder aus der Luft. Schickt jetzt den LKW-Konvoi nach Nordosten, um die Mission zu beenden.



Niederlande (7): Bevor Ihr diese Mission beginnt, solltet Ihr die Spielgeschwindigkeit unbedingt auf "langsam" stellen! In der einzigen Indoor-Mission der Sowjets wehrt Ihr die drohende Kernschmelze eines Atomreaktors mit einer kleinen Infanterieeinheit ab. Flüchtet sofort nach Osten, um der Explosion zu entgehen. Danach begeht Ihr Euch umgehend zu Position 1. Dort erledigt Ihr Euch mit Hilfe der Fässer den Verfolgern. Bunker und Kampftruppe bei 2 werden ebenfalls mit einer Salve auf die Fässer beseitigt. Die folgende Explosion vernichtet außerdem einen Flammenturm, der bei Punkt 3 Eure Invasoren in Schach hält. Wer seine Cyborgs heilen muß, schlägt sich zur Energie-Kiste bei Position 4 durch. Jetzt nehmen sich die Ingenieure die Kommandozentralen bei 5, 6, 7 und 8 vor. Daraufhin tauchen bei 9 zwei Flammentürme auf, die Tanya und ihre Kollegen den Garaus machen. Der Deaktivierung der letzten Kommandozentrale steht jetzt nichts mehr im Weg.

Italien (8): Nach der Landung an der Südküste werden die versprengten Feindeinheiten erledigt. Danach baut Ihr nordöstlich des Startpunktes Euren Stützpunkt. Mit den jetzt erhältlichen Teslapulen errichtet Ihr eine effektive Verteidigung gegen die Übergriffe der Alliierten. Auf der kleinen Insel im Süden (1) befindet sich eine Geldkiste. Nehmt Euch zuerst die kleine Basis im Nordwesten vor. Ist Eure Truppe stark genug, geht's auch dem zweiten Stützpunkt am Nordwestzipfel der Insel an den Kragen. Um die Mission zu beenden, müßt Ihr neben allen

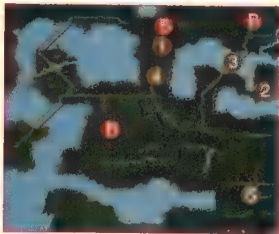
die Mission zu beenden, müßt Ihr neben allen



ARMSTUFE ROT TEIL 2

Landeinheiten auch die verstreute alliierte Marine versenken.

Ostfrankreich (9): Eure Aufgabe ist die Beseitigung des Lasters bei Position ■. Zunächst muß jedoch Eure Basis am Startpunkt befestigt werden, da der Gegner von Westen und Norden angreift. Mit Teslaspulen, die von Flakstellungen geschützt werden, V2-Raketenwerfern und Panzern verteidigt Ihr die Basis. Gehen Euch die finanziellen Ressourcen aus, vernichtet Ihr die Bunker bei Punkt ■ und schnappt Euch die Geldkiste. Danach er-



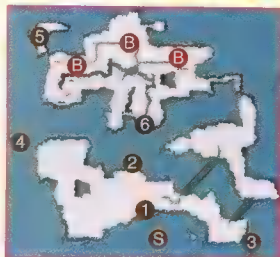
obert Ihr die Basis im Westen, Invasoren sollten sich die Erzaffinerie vornehmen. Jetzt räumt Ihr das Minenfeld auf der Brücke 3 und zerstört den Stützpunkt im Nordosten. Gleiches gilt für das Minenfeld ■ und die Basis, in der sich der LKW befindet. Sobald Ihr dort angreift, versucht der Laster nach Osten zu entkommen: Schneidet ihm den Weg ab!

Mission 10: Euer LKW-Konvoi muß die westliche Grenze des Missionsgebietes erreichen. Die MIG-Kampfbomber nördlich des Startpunktes kümmern sich während des Vormarsches um Panzer und Geschütztürme, Rak-Zeros und Flakstellungen werden mit Bodentruppen attackiert. Bei Position ■ findet Ihr eine Kiste mit Energie. Die erste Basis wird erobert und verkauft, das Geld in neue Kampfflieger investiert. Versenkt einen der beiden Zerstörer bei ■ oder ■, dem anderen weicht Ihr aus. Bei Finanzproblemen enttarnet Ihr die Kraftwerke im



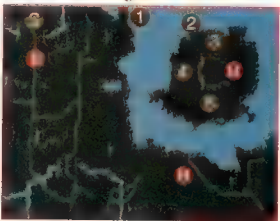
Südosten mit einem Spionageflugzeug und verkauft sie anschließend. Jetzt geht es mit Vollgas durch den Engpaß zwischen den beiden Stützpunkten, die herumstehenden Fässer bringt Ihr sofort zur Detonation – der Weg nach Westen ist frei.

Westfrankreich (11): Mit dem Landungsschot legt Ihr bei Punkt ■ an und errichtet in unmittelbarer Nähe die Basis. Um die ständigen Kreuzerangriffe niederzuschlagen, baut Ihr möglichst bald bei Position ■ und ■ Häfen und sichert Punkt ■ und ■ mit U-Booten. Mit Spionage-



flugzeug und Fallschirmjägern ergattert Ihr eine Geldkiste auf der kleinen Insel im Nordwesten (5). Mit mindestens vier Landungsschoten, die mit (Mammut-) Panzern beladen werden, setzt Ihr bei 6 zur nördlichen Insel über. Vorsicht beim Vormarsch nach Norden: Das Gebiet südlich der drei Stützpunkte ist vermint!

Schweiz (12): Die feindliche Basis im Süden des Startpunktes wird erobert, an gleicher Stelle errichtet Ihr Euren eigenen Stützpunkt. Den aus Süden anrückenden Infanteristen gebietet Ihr mit einer Batterie Flammentürme Einhalt. Die Geschütztürme und Bunker der alliierten Basis im Südosten greift Ihr aus der Luft

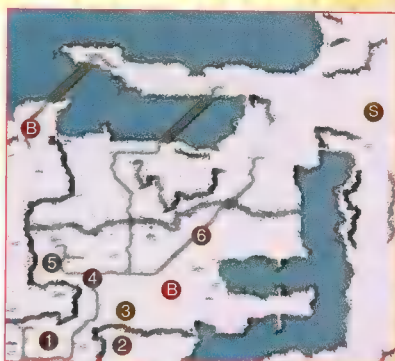


an, den Rest erledigt Eure Panzerdivision. Errichtet bei ■ einen Hafen; sind die Gebäude Eures Lagers zu weit entfernt, baut Ihr einfach eine Reihe Erzsilos bis zur Küste. Setzt dann bei ■ mit Landungsbooten zur Insel über. Nachdem der Stützpunkt auf der Insel zerstört ist, nehmen drei Invasoren die Technologiezentren bei

3, 4 und 5 ein.

Portugal (13): Ziel der Mission ist die Eroberung der Chrono-

sphäre 1. Bevor Ihr nicht die Radaranlagen bei 2, ■ und 5 zerstört habt, wird die Geheimwaffe der Alliierten jedoch automatisch vernichtet. Errichtet Eure Basis westlich des Startpunktes und baut eine starke Verteidigung auf: Immer wieder landen Alliierte an den Küsten oder greifen aus dem Südwesten an. Die dortigen Verteidigungsanlagen werden mit MIG-Kampfbombern dezimiert. Sobald der Eisernen Vorhang einsatzbereit ist, macht Ihr einen Mammut unverwundbar und entschärft mit ihm das Minenfeld bei Position 6. Mit einem großen Panzer-



verband schlägt Ihr Euch bis zu den vier Radarstationen durch. Sind diese außer Funktion gesetzt, nimmt ein Invasor die Chronosphäre ein. Die Eroberung scheitert zwar, die Mission habt Ihr trotzdem erfolgreich beendet.

England (14): Nachdem Ihr an der Küste gelandet seid, errichtet Ihr Euren Stützpunkt nördlich des Startpunktes. Mit einer Werft bei Position ■ produziert Ihr ein Landungsschot, das mit einer Einheit nach ■ entsandt wird. Dort befinden sich drei Kisten mit Energie und Geld. Sobald Spionageflugzeug und Fallschirmjäger bereit stehen, wagen diese den Absprung über Position ■ – hier befindet sich die mit nur einem Bunker versehene Energieversorgung der Alliierten. Die Basis sollte mit starken Verteidigungsanlagen nach Norden und Westen gesichert werden, das Einfallen von Kreuzern oder Landungsschoten wird mit U-Booten bei Punkt ■ unterbunden. Bei der folgenden Eroberung der feindlichen Stützpunkte sollten Eure Invasoren strategisch günstige Gebäude (Waffen- und Cyborg-Fabriken) einnehmen, um den weiteren Vormarsch nach Norden bzw. Westen zu beschleunigen. *th*



LEGENDE

S Startpunkt der Mission
B Feindliche Basis

TOMB RAIDER 2

ALLEN DRACHENSTATUEN AUF DER SPUR

PS Wie Ihr Bartolis Pläne durchkreuzt und an den Dolch von Xian kommt, haben wir Euch in der letzten MANIAC verraten. Diesmal erfährt Ihr, wie Ihr an die versteckten Drachenstatuen kommt, um das Spiel komplett zu lösen.

Die große Mauer: Während der ersten Kletterpartie zum Eingang in die große Mauer springt Ihr auf das gegenüberliegende Felsmass zum steinernen Drachen. Die Jade-Statue findet Ihr hinter den drei Klappmessern: Springt über die Klängen und schnappt Euch den kleinen Drachen, bevor Lara von den Wänden zerquetscht wird. Um an den dritten Lindwurm zu kommen, muß Lara bei der Seilbahn nach unten klettern. Laßt Euch auf

die Wassergrube auf der Bühne gesprungen seid, kommt Ihr in einen Raum mit einem Schalter. Gegenüber dem Steinsockel findet Ihr unterhalb der Wasseroberfläche einen Gang zum steinernen Drachen. Laßt den Aufzug allein nach unten fahren und klettert den Schacht hinauf. Oben angekommen steht die goldene Statue zwischen den Glasscherben. Die dritte Figur ist in den Lüftungsschächten versteckt: Von diesem Raum aus erreicht Ihr per Sprung einen Ventilator, vor dem die Jadestatue liegt.



Laßt Euch bei der Seilbahn auf diese Plattform fallen

Der Bohrturm: Im Flugzeughangar folgt Ihr dem Steg nach links zum Wasserbecken. Legt dort den Unterwasserhebel um



In einem versteckten Tal unter der großen Mauer trifft Ihr auf alte Bekannte: Der T-Rex aus Teil 1, diesmal in doppelter Ausführung.

der linken Seite nach unten fallen und hangelt am Spalt entlang, bis Ihr Euch in die Höhle ziehen könnt. Am Ende des Tals findet Ihr den goldenen Drachen. **Venedig:** Bevor Ihr mit dem Boot den Wasserfall hinuntertaucht, legt Ihr rechts am Gang an und schnappt Euch den Felsdrachen. Nach der Fahrt über den Wasserfall springt Ihr aus dem Boot und taucht zum Grund des Raums – am Boden wartet der goldene Drache. Eine Brückendurchfahrt wird von einem Zaungitter versperrt. Daneben fährt Ihr an die Anlegestelle, springt zum Fenstersims, zieht Euch nach oben und durchschneidet die Scheibe vor dem Jadedrachen.

Versteckt: Nach den Sprüngen über Markisen und Balkone laßt Ihr Euch nach unten fallen und lauft die Treppe nach oben. Im ersten Raum ist links neben der Tür ein Schalter versteckt. Er öffnet eine Balkontür im Treppenhause, wo Ihr den Steindrachen findet. Der goldene Drachen versteckt sich unter dem Schornstein, auf den Ihr während des Tauchganges trefft. Schwimmt in den Raum mit den Säulen, hinten rechts steht die zweite Statue. Beim Sprengzünder lauft Ihr weiter, klettert auf das Dach, zerschneidet die Scheiben und schnappt Euch die Jadedefigur.

Das Opernhaus: Nachdem Ihr in

und taucht den Gang entlang, bis ein zweiter Weg senkrecht nach unten abzweigt. Hinter der Schiffschraube entdeckt Ihr den Jadedrachen. Die Steinstatue findet Ihr auf dem Dach des Bohrturms – klettert die lange Leiter einfach ganz nach oben. Nachdem Ihr die grüne Karte an Euch gebracht habt, springt Ihr ins Wasser und klettert auf den Sockel des Pfeilers. Als Belohnung wartet der goldene Drache.

Die Tiefe: Bevor Ihr über das Säurebad springt, laßt Ihr Euch in das Loch auf der Schräge zum Steindrachen fallen. Nachdem Ihr die Tür mit dem Chip geöffnet habt, springt Ihr dahinter in das Wasserbecken. Unter einer Falltür ist der Jadedrache versteckt. Am Ende des Levels lauft Ihr links vom verletzten Mönch durch die Tür zum Golddrachen.

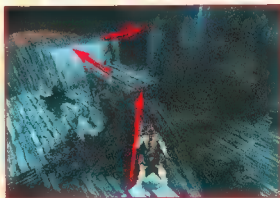
40 Faden: Nachdem Lara über die Kisten geklettert ist durchquert sie den Raum bis zum Steindrachen. Mit einem versteckten Schalter öffnet Ihr kurzzeitig eine Unterwasserhöhle, dort liegt der Jadedrache auf Grund. Neben dem Hebel am Boden eines Wassertunnels findet Ihr den goldenen Drachen.

Das Wasser der Steinbrücke: Im Raum mit dem Swimmingpool klettert Ihr hinter den umgekippten Sofas nach oben. Dort entdeckt Ihr einen Gang, der zum Steindrachen führt. Nachdem Ihr zum zweiten Mal den anrollenden Fässern ausgewichen seid, zieht Ihr Euch rechter

Hand nach oben zur Jadestatue. Bevor Ihr den Kabinenschlüssel beschafft, taucht Ihr nach oben zu einer Öffnung. Klettert in den Raum und holt den goldenen Drachen.

Die Mannschaftsquartiere: Habt Ihr zum ersten Mal die Kolben überquert, springt Ihr rechts zum Steindrachen. Folgt dem Gang hinter der Kiste, bis Lara von einem Muskelmann angegriffen wird. Vom Korridor, aus dem der Schläger kam, erreicht Ihr oberhalb des goldenen Drachens einen Raum. Laßt Euch dort an der brüchigen Stelle nach unten fallen. Im Zimmer vor den vielen schrägen Holzplanken taucht Ihr in das Wasser. Schwimmt hinab bis zum Grund und schnappt Euch dort den Jadedrachen.

Am Bach: Den Steindrachen findet Ihr auf dem Grund des Sees, in dem das gelbe Schlauchboot liegt. An Deck der Maria Doria springt Ihr in den Pool und lockt den Froschmann aus seinem Versteck. Nachdem der Taucher beseitigt ist, findet Ihr im Pool die goldene Statue. Von der vorderen rechten Seite des Schiffes erreicht Lara über zwei Pfeiler einen Vorsprung an der Höhlenwand gegenüber (siehe unten). Hangelt nach rechts, zieht Euch nach oben und geht vorsichtig durch die Glasscherben zur Jadedefigur.



Vom zweiten Oberdeck der Maria Doria gelangt Ihr über diese Plattformen zum Jadedrachen.

Das tibetanische Hochland:

Rechts von der Hütte liegt vor einem Holzgatter der Steindrache. Vor der breiten Schneeschanze unter freim Himmel steigt Ihr auf dem Schneemobil ab und springt rechts zum Jadedrachen. Mit dem bewaffneten Schneemobil fährt Ihr links auf einem Felsmass an einem Abgrund vorbei. Dahinter steigt Ihr ab und klettert an der Leiter nach unten. Weicht den Schneehallen aus und schnappt Euch die goldene Statue.

Das Kloster von Darkhang:

Klettert an der Rückseite der großen Statue nach oben zum goldenen Drachen. Den Steindrachen findet Ihr im großen Schwimmbecken. Neben der Leiter führt ein kurzer Gang zur begehrten Statue. Im Raum mit dem Sechselfad wartet Ihr solange, bis Ihr in die linke Nische zu den Türen laufen könnt. Im Raum dahinter wartet der Jadedrache auf Euch.

BIG MOUTH

Geht den kraftvoll vermarketen "Spice Girls" etwa die Girlie-Power aus? Der Veröffentlichungstermin von Sonys "Spice World" für Playstation wird verschoben – offenbar hat man aufgrund fehlender Chart-Erfolge und schauspielerischer Qualitäten Zweifel am Erfolg der Interaktiv-CD ## Kaum ist "Crash Bandicoot" zum zweiten Playstation-Abenteuer aufgebrochen, geht die Serie weiter: US-Entwickler Naughty Dog werfelt gerüchtweise bereits am dritten Teil des Erfolgs-Hüpfers ## Pixel-Playmate-Sexmagazin: Im US-Sexmagazin "Gen X Rage" ist erstmals ein Hardcore-Faltblatt mit einer Render-Schönheit enthalten. Die willige Digital-Dame entstammt dem Computerspiel "Ultra Vixen", einer obskuren Mischung aus Hardcore-Anime und Adventure.

Mang-Jürgen Kohrs
(PR-Manager bei
Nintendo)

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?*

In 5 Minuten ist Weltuntergang

1. **Golden Eye** (Rare, 1997) "Im Moment das Suchtspiel schlechthin. Selten konnte ein 3D-Ego-Shooter so fesseln. Hut ab vor RARE. Wenn die Welt schon untergeht, dann wenigstens gerührt und nicht geschüttelt."

2. **Tetris** (Game Boy, 1989) "Wenn sich ein Bild in die Augen einbrennen könnte wie in einen Monitor, dann würde ich sicherlich nur noch Bausteine sehen. Von Tetris-Siegen hingen bereits mehrere Sushi-Menüs ab. Auch in den letzten fünf Minuten sollte man da nicht aus der Übung kommen."

3. **PONG** (versch. Systeme) "Damit hat alles angefangen, damit sollte es dann auch aufhören. Wird Bruce Willis in einer Fortsetzung der "12 Monkeys" auf die Suche nach dem Videospieldämon geschickt, führt ihn die Reise sicher in die 70er."

erscheint am 11. Februar

Zum Start des Spielefrühlings '98 (und damit Euch trotz der Kälte warm um's Herz wird) testen wir Yoshi's

Island für das Nintendo 64: Wird der 2D-Hüpfer dem vernachlässigten Genre zu neuem Glanz verhelfen? Ebenso gespannt wie Ihr sind Winnie und Christian auf die Import-Version des Rennspiel-Hits **Gran Turismo**, das das Potential zum besten 32-Bit-Rennspiel hat. Todd McFarlanes Höllenkreatur **Spawn** (rechts) macht Eure Playstation unsicher: Kann die Polygon-Prügelei dem düsteren Comic gerecht werden? Christian nutzt einen **Besuch in den englischen Probe-Studios** für Interviews zu den wichtigsten Acclaim-Titeln des nächsten Halbjahres. In unserer **Handheld-Rubrik** stellen wir Euch die neuesten tragbaren Gadgets wie das **game.com** ausführlich vor, auch die kommenden Automaten-Highlights werden nächsten Monat gewürdigt. Zusammen mit dem Test der Saturn-Olympiade **Winter Heat** und einem **umfangreichen Tipsteil** erwartet Euch wieder eine vollgepackte Ausgabe rund um Euer Hobby.



Worauf stehen
Eure japanischen
Spiele-Kollegen,
und wann
erscheinen die
Fernst-Hits
in Deutschland?

1	Pocket Monsters Nintendo	Rollenspiel nicht geplant
2	Tamagotchi Bandai	nicht bekannt nicht geplant
3	Falcom Classics JVC	Rollenspiele nicht geplant
4	Granstream Saga Sony	Rollenspiel nicht geplant
5	Bloody Roar Hudson	Beat 'em Up erschienen
6	Everybody's Golf Sony	Sport April
7	Monster Farm Tecmo	Sim/Rollenspiel nicht geplant
8	Powerful Baseball Konami	Sport nicht geplant
9	Resident Evil DC Capcom	Action-Adventure erschienen
10	Moan Asell	Rollenspiel nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der "Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielmagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns besonders auffielen

Kampf im Raum per 32-Bit: Die "Colony Wars"-Liga sucht mit Heldenpropaganda nach Piloten (links). Segas "Enemy Zero" wird direkter: "To boldly go where no man has died before" (rechts).



**HEY, WENN DIR DAS ZERLEGEN VON
ZYKLOPEN UND VIERKÖPFIGEN
HYDRAS NICHT GENUG IST, KANNST DU
IMMER NOCH HADES EINS AUF DIE
MÜTZE GEBEN!**



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Prenssoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794
TM & © 1997 Lucas. All rights reserved.



PlayStation and Warezmarken von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



- FUßBALLSPAD FÜR BIS ZU VIER SPIELER
- FREUNDSCHAFTSSPIELE, POKAL, EUROPACUP, SAISON - UND WM-MODI
- ARCADE-MODUS MIT SPEKTAKULÄREN SPECIAL-MOVES
- LIVE-KOMMENTARE VON MARCEL REIF (RTL)
- SUPERFLÜSSIGE SPIELERANIMATION DURCH MOTION-CAPTURE-TECHNOLOGIE
- ÜBER 150 CLUB - UND NATIONALMANNSCHAFTEN

